N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC

joystick

173
SEPTEMBRE
2005



THE ELDER SCROLLS IV OBLIVION

LE PLUS BEAU MONDE À SAUVER DEPUIS MORROWIND

News Just Cause • Loki • City Life **Reportage** King Kong **Beta Versions** FIFA 2006 • Black & White 2 • F.E.A.R. • Quake 4 • GT Legends **Tests** Fahrenheit • Myst V **Matos** GeForce 7800 GTX **Logiciel** Windows Vista Bêta 1

Numéro 173 • Septembre 2005 • FRANCE métropolitaine 6,50 € • ANT-GUY 7,60 € • REU 9,35 € • BEL 6,60 € • CH 13 FS • CAN 9,95 $ • LUX 6,60 € • MAR 82,50 DH • PORT cont 7 €

FAHRENHEIT • MYST V • CODENAME PANZERS PHASE 2 • GEFORCE 7800 GTX Joystick 173 SEPTEMBRE 2005 • 6,50 €

Sommaire

SEPTEMBRE 2005

LES NEWS JEUX ET BETA-VERSIONS DU MOIS

LES TESTS DU MOIS

20



NEWS Ah, on sent que les éditeurs préparent déjà la fin de l'année : 25 news et previews, les prochains mois risquent d'être chauds pour notre vie sociale. Mais bon, c'est pas comme s'il nous en restait une de toute façon.

68



TESTS Entre Fahrenheit et Myst V, ce sont surtout nos méninges qui sont à la fête ce mois-ci. Enfin, en l'occurrence, celles de Fumble qui s'est collé le test des deux. Ah mais c'est qu'il est plus malin qu'il en a l'air, le bougre.

96



RÉSEAU Du eSport (pour ceux qui aiment), des Gunz, sans oublier quelques news de la bêta d'Auto Assault, le nouveau MMORPG de NCSoft. On vous reparle aussi de l'excellent SWAT 4 et de son mode multi.

116



MATOS Si comme moi, vous n'êtes pas parti en vacances et qu'il vous reste un peu de thunes de côté, vous avez peut-être envie de booster votre machine. Ça tombe bien, C_Wiz vous explique comment changer de CPU.

ET AUSSI...

COUVERTURE
© Bethesda Softworks / Joystick

IMPRIMÉ EN FRANCE/PRINTED IN FRANCE

JOYSTICK
est édité par Future France
S.A.S. au capital de 3 995 978 euros,
Immatriculée au RCS de Nanterre B 388 330 417
Siège social : 101-109, rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax : 01 41 27 38 39
Présidente Directrice Générale : Saghi Zaïmi
Directrice Générale, Finances et Administration : Jane Wray
Principal actionnaire : Future Holdings Limited 2002
Directrice de la publication : Saghi Zaïmi
Directeur des ressources humaines : Richard Karacian
Directrice Marketing & Commercial : Saghi Zaïmi
Directeur de Magazine : Xavier Levy
Prix au numéro : 6,50 euros - Date de parution : fin août
Dépôt légal à parution

ABONNEMENTS
18-24, quai de la Marne – 75164 Paris Cedex 19
Tél. : 01 44 84 05 50 – Fax : 01 42 00 56 92
e-mail : abofuture@dipinfo.fr
Tarif France 1 an (11 numéros) : 57,20 euros
Étranger Tél. : 01 44 84 05 50

RÉDACTION
101-109, rue Jean-Jaurès 92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax rédaction : 01 41 27 64 85
Directeur éditorial : Cyrille Tessier
Rédacteur en chef : Arnaud « Caféine » Chaudron
Chef de rubrique news : Jean-Christophe « Faskil » Detrain
Chef de rubrique réseau : Cyril « Cyd » Oupont
Secrétaire de rédaction : Sophie « Rustine » Prétot
Première rédactrice graphiste : Érica « Mélusine » Oenzler
Responsable de la rédaction technique : Olivier Delacourt
Rédacteur : Emmanuel « Tbf » Bezy
Directeur artistique groupe : Nicolas Cany
Directeur artistique délégué/chef de studio : Jean-Michel Sabatié

Ont participé à ce numéro :
Matthieu « Gruth » Guéritte, Erwan « Fumble » Lafleuriel, Guillaume « C_Wiz » Louel, Ismaël « Atomic » Villéger, Michel «Yavin » Beck, Sébastien « Bishop » Finot, Sébastien « Socrates » Hatton, Gianni « Plume » Molinaro, Jean « Ttask » Geffroy, Mélanie « Maoh » Gras, Fabrice « Lafouine » Bloch (maquettiste), Viviane Fitas

PUBLICITÉ
Tél. : 01 41 27 38 38 – Fax : 01 41 27 38 00
Directeur Commercial et Publicité : Jérôme Adam (jerome.adam@futurenet.fr)
Directeur commercial Publicité : Vincent Saulnier (vincent.saulnier@futurenet.fr)
Directeur de clientèle : Didier Pechon (didier.pechon@futurenet.fr)
Chef de Publicité : Nicolas Berdon (nicolas.berdon@futurenet.fr)
Responsable Trafic : Maguy Edouard (maguy.edouard@futurenet.fr)
Assistante Trafic : Natacha Marquis (natacha.marquis@futurenet.fr)
Directeur de Publicité Hors Captif : Yann Aubry de Montdidier (yann.aubry-de-montdidier@futurenet.fr)
Chef de Publicité Hors Captif : Charles Antonietti (charles.antonietti@futurenet.fr)

FABRICATION
Responsable de la fabrication : Jacqueline Galante
Chef de fabrication : Solenn De Clercq (solenn.DeClercq@futurenet.fr)

DIFFUSION
Responsable de la diffusion : Florence Lourier
Responsable abonnement : Valérie Bardon
Chef de produit vente au numéro : Aude Leborgne

OJD PRESSE PAYANTE 2004

Distribution : SAEM Transport Presse
Impression : Québécor World SA, siège social : Torcy
Imprimé en France, Printed in France
Commission paritaire N° 0310 K 83973 - ISSN : 1145-4806

sommaire #173

La rentrée vous déprime ? Pas de panique, vu la qualité des démos de ce mois-ci, vous irez beaucoup mieux dans quelques minutes. On peut même dire que c'est Noël avant l'heure et en plus il y en a pour tous les goûts. Entre la très longue démo de Dungeon Siege II, le casse-tête Myst V et l'original Fahrenheit, il y a de quoi s'occuper. Ajoutez à cela de la stratégie avec Panzers Phase Two et de la course automobile avec GT Legends. De quoi oublier qu'il faut se remettre sérieusement au boulot !

DVD

Dungeon Siege II

Genre : Hack & Slash
Développeur : Gas Powered Games
Éditeur/Distributeur : Microsoft
Site Internet : www.gaspowered.com/ds2/news.php
Config minimum : Windows 2000/XP, CPU 1 GHz, 256 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo, DirectX 9
Config recommandée : Windows 2000/XP, CPU 2 GHz, 512 Mo de Ram, carte graphique 128 Mo, DirectX 9







En résumé

Gas Powered Games offre un très joli cadeau aux fans de Dungeon Siege. Effectivement, cette démo permettant de fouler le monde du second épisode est énorme, que ce soit au niveau de la taille ou du contenu. Prévoyez quand même 1,5 Go de libre sur votre disque dur pour l'installer. Vous nous remercierez plus tard pour le temps de téléchargement gagné. Côté durée de vie, vous allez être servi. Même s'il est impossible de goûter au mode multijoueur, vous aurez suffisamment de quoi vous occuper avec la campagne solo. Une cinématique d'intro met directement dans l'ambiance en narrant l'histoire de ce second opus. Quelques minutes plus tard vous voilà sur une plage pour entrer dans le vif du sujet : taper sur des créatures. Un rapide tutorial intégré au scénario permet de se familiariser avec diverses commandes du jeu. Pas d'inquiétude, le gameplay s'avère toujours aussi simple et efficace. Quelques clics suffisent à exécuter la majeure partie des mouvements. Pour le reste, les développeurs ont implémenté tout un tas de nouveautés comme les arbres de compétences et l'enchantement de l'équipement. Évidemment, on ne va pas tout vous dévoiler maintenant. Découvrez par vous-même les petites merveilles que renferme cette démo de Dungeon Siege II en attendant la version finale. Enjoy !



Myst V : End of Ages

Genre : Aventure
Développeur : Cyan Worlds
Éditeur/Distributeur : Ubisoft
Site Internet : http://mystworlds.ubi.com/fr/
Config minimum : Windows 98/2000/ XP, CPU 800 MHz, 256 Mo de Ram, carte graphique 32 Mo, DirectX 9.0
Config recommandée : Windows 2000/XP, CPU 1,2 GHz, 512 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo, DirectX 9.0



En résumé

L'arrêt d'une série procure toujours un pincement au cœur. Surtout lorsqu'il s'agit de la fin de la saga Myst. Cette série qui a débuté en 1993 offre dans ce dernier volet l'épilogue d'un scénario développé sur plusieurs années. Si vous désirez découvrir Myst V, lancez-vous dans cette démo qui vous plongera directement au cœur des âges. À vous de mettre en marche vos cellules grises afin de résoudre les nombreuses énigmes éparpillées sur votre chemin. La prise en main est toujours aussi simpliste. Quelques clics suffisent à vous déplacer et menez vos investigations. Si vous désirez modifier les options de jeu ou tout simplement quitter la partie en cours, placez votre curseur en haut à droite de l'écran afin d'afficher les menus.





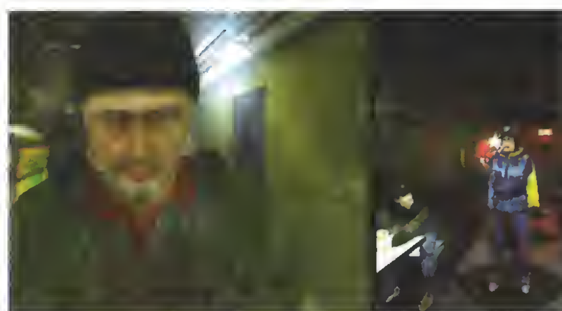
Fahrenheit

Genre : Thriller
Développeur : Quantic Dream
Éditeur/Distributeur : Atari
Site Internet : www.fahrenheitgame.com
Config minimum : Windows 98/2000/XP, CPU 800 MHz, 256 Mo de Ram, carte graphique 32 Mo, DirectX 9.0
Config recommandée : Windows 2000/XP, CPU 1,2 GHz, 512 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo, DirectX 9.0



En résumé

Sans aucun mobile, des personnes apparemment ordinaires deviennent de véritables meurtriers sanguinaires l'espace d'un instant. Ces crimes sans liens apparents reposent cependant sur le même rituel. Vous incarnez Lucas Kane qui, perdant conscience de ses actes, assassine un homme dans les toilettes d'un restaurant. Cette démo vous permet de jouer la scène dans laquelle Lucas doit sortir du restaurant sans se faire remarquer. Chacune de vos actions peut avoir des conséquences sur le reste du scénario. À vous de jouer cette scène autant de fois que vous le désirez pour connaître les multiples réactions des PNJ Personnage Non Joueur.





Les démos

Répertoire \DEMOS



GT Legends

Nom : GT Legends
Genre : Course
Développeur : SimBin Dev. Team
Éditeur/Distributeur : 10tacel Studios
Site Internet : www.gt-legends.com
Config minimum : Windows 2000/XP, CPU 1,3 Ghz, 512 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo, DirectX 9
Config recommandée : Windows XP, CPU 2 Ghz, 1 Go de Ram, carte graphique 256 Mo, DirectX 9

En résumé

Reconnu comme le spécialiste de la simulation automobile avec son inoubliable GTR, SimBin se remet en piste avec GT Legends. Un titre qui devrait ravir les amateurs de jeu de course voulant piloter de petites merveilles automobile d'antan. Cette démo offre la possibilité de conduire une Chevrolet Corvette, une Jaguar E-Type et une Lotus Elan 26R sur une piste possédant deux variantes. Les novices peuvent tout de même se mettre au volant puisque cinq niveaux de difficultés sont disponibles. Allant de Débutant à Pro, la difficulté varie sur trois paramètres : les dommages, la conduite assisté et l'Intelligence Artificielle de vos adversaires.





Lancement de l'interface Joystick

L'interface fonctionne indifféremment avec toutes les versions de Windows. Si vous pouvez naviguer sur Internet avec votre PC, vous devriez pouvoir lancer l'interface sans aucun problème. Si vous n'avez pas installé avant le .Net Framework, ce dernier sera installé (en V.F.) au premier lancement. Si vous avez désactivé l'autorun de votre lecteur CD ou DVD, vous devez double-cliquer sur joystick.exe et pas InterfaceJoystick.exe à la première utilisation pour vérifier la présence du .NET Framework.

Comment nous faire parvenir vos créations ?

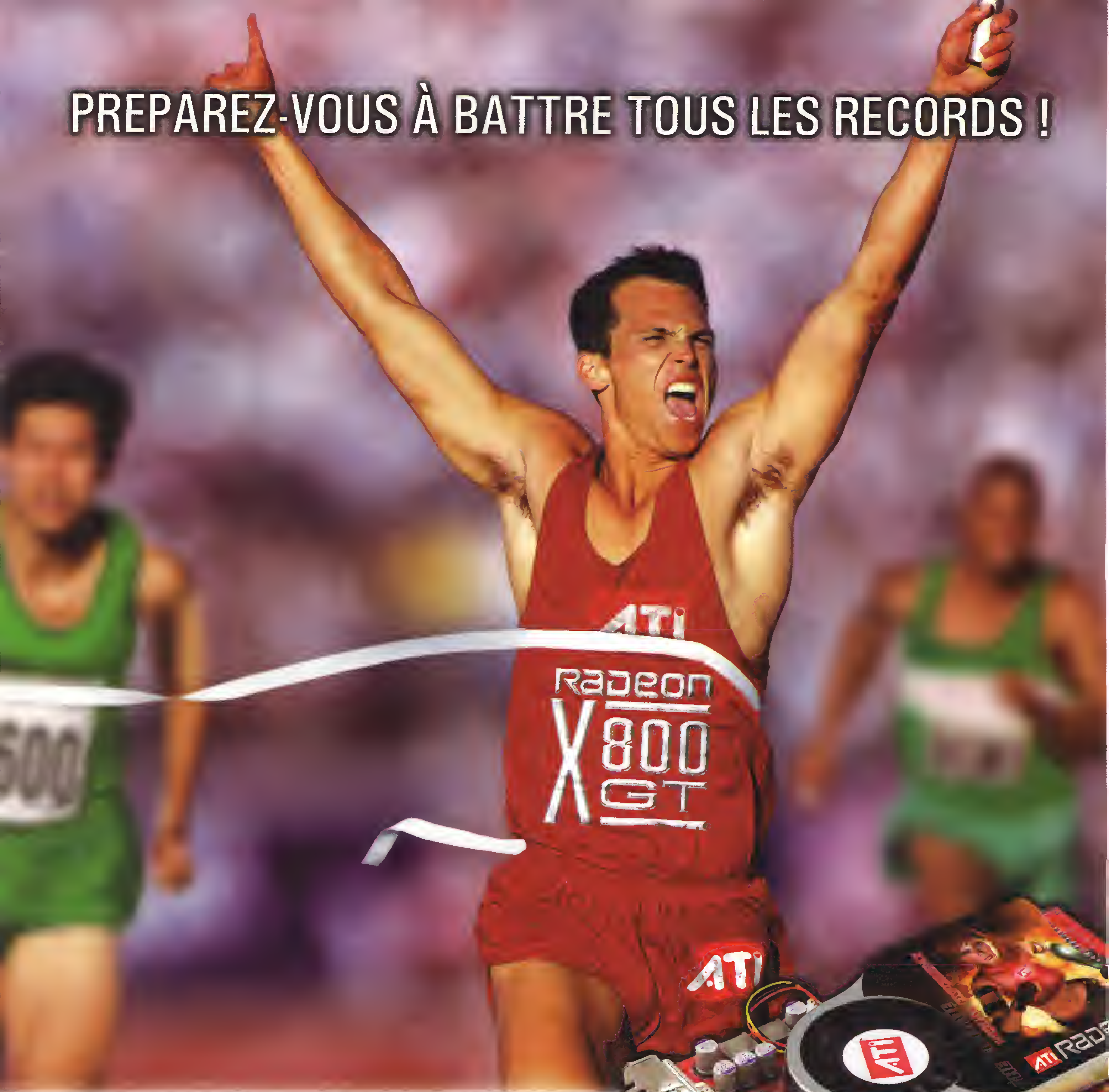
Vous voulez nous soumettre un programme, une musique ou une image de votre création, n'hésitez pas à nous les faire parvenir, soit à l'adresse e-mail : cdromjoystick@futurenet.fr (jusqu'à 5 Mo), soit sur CD à l'adresse suivante :

Joystick, Service CD/DVD-Rom, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret.

Les sharewares doivent être au format ZIP ou auto-extractibles, et accompagnés d'un fichier TXT de description ayant le même nom que le fichier principal. Les images doivent être de préférence au format JPG. Si vous n'êtes pas les auteurs des fichiers que vous envoyez, merci de nous préciser l'endroit où vous les avez trouvés.

Responsabilités

Les CD-Rom (ou le DVD-Rom) fournis avec ce numéro de Joystick ont été essayés et ont fonctionné sur tous les ordinateurs de la rédaction. De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatibilités avec certaines configurations. Toutefois, Future France n'étant pas l'auteur de ces programmes, il ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages de quelque nature que ce soit, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ces CD-Rom ou du DVD-Rom et des programmes qu'il contiennent. Future France ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes et profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif. En aucun cas la responsabilité de Future France ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.


PREPAREZ-VOUS À BATTRE TOUS LES RECORDS !
ATI
RADEON
X800 GT
600
ATI

Les démos

Répertoire \DEMOS

DVD

Worms 4 Mayhem

Genre : Action
Développeur : Team 17
Éditeur/Distributeur : Codemasters
Site Internet : www.codemasters.fr/worms
Config minimum : Windows 98/Me/2000/XP, CPU 1 Ghz, 256 Mo de Ram, carte graphique 32 Mo, DirectX 9.0c
Config recommandée : Windows 2000/XP, CPU 2 Ghz, 512 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo, DirectX 9.0c

En résumé

Ils sont petits, roses et ont l'air de véritables anges qui ne feraient pas de mal à une mouche. Leur aspect tout mignon n'est pourtant qu'un leurre. Ces vers de terre sont hostiles, ils aiment la guerre et se baladent toujours avec une panoplie d'armes en tout genre. Vous les avez reconnu, ce sont les Worms. Si vous ne les connaissez pas, vous aurez le droit à deux maps pour apprendre à vous familiariser avec. Une formation obligatoire avant de se jeter dans la gueule du loup et affronter vos potes dans des parties en réseau. Que se soit en solo ou en multi vous ne pourrez pas leur échapper.









Codename : Panzers Phase Two



Genre : Stratégie
Développeur : Stormregion
Éditeur/Distributeur : CDV Software
Site Internet : www.panzers-lejeu.com
Config minimum : Windows 98/Me/2000/XP, CPU 750 Mhz, 256 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo, DirectX 9
Config recommandée : Windows 2000/XP, CPU 1,8 GHz, 512 Mo de Ram, carte graphique 128 Mo, DirectX 9

En résumé

Après avoir goûté à la démo solo, vous voilà fin prêt pour affronter de véritables joueurs. Que ce soit en LAN ou online, cette nouvelle démo exclusivement réservée aux parties multijoueurs propose deux cartes de 2 à 6 joueurs. Il est possible de sélectionner une des trois armées proposées : Alliés, Russes et l'Axe. Histoire de varier les plaisirs, deux modes de jeu sont disponibles (Domination et Mode Missions). Vous pourrez également découvrir que ce Panzers Phase Two offre plus de détails au niveau des paramétrages des parties multi.

Les autres fichiers

(en couleur, les fichiers uniquement sur DVD)

LA SECTION UTILITAIRES :
- Adobe Reader 6.0 (DVD)
- Copernic Desktop Search
- KatMouse
- Rename Master

LA SECTION DRIVERS :
- Catalyst 5.2 Windows 98/Me
- Catalyst 5.7 Windows 2000/XP
- ForceWare 77.72 Windows 98/Me
- ForceWare 77.72 Windows 2000/XP

LA SECTION JEUX :
- Carte Steel Squat pour Splinter Cell (DVD)
- ET Fortress 1.6 (DVD seulement)
- Forgotten Hope 0.65 (DVD)
- Jeu de l'oie Joystick
- Nours et Neuneuils
- Plan of Attack Beta 3 (DVD)
- Rainbow Six : Iron Wrath (DVD)
- Strike Force 3.01 (DVD)
- Teaser King Kong

LA SECTION PATCHS :
- Patch 1.06 pour Act of War
- Patch 1.02 pour Battlefield 2
- Patch 1.10 pour Brothers in Arms
- Patch 1.66 pour Neverwinter Nights
- Patch 1.66 pour Neverwinter Nights : HotU (DVD)
- Patch 1.66 pour Neverwinter Nights : SoU (DVD)
- Patch 1.03 pour Pariah (DVD)
- Patch 1.04 pour Settlers 5 (DVD)
- Patch pour Sims 2 (DVD)

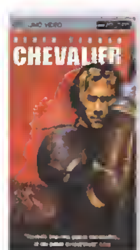
LA SECTION WALLPAPERS :
Cette section contient des fonds d'écran pour agrémenter votre bureau de Windows. Ils ne sont pas détaillés sur cette page faute de place.



Le 1er septembre. Reposez-vous les pouces. Regardez un film sur PSP™.











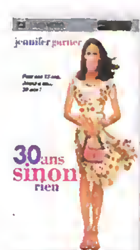

L'UMD™ Vidéo, le cinéma à portée de main.

L'UMD™ Vidéo, c'est le meilleur du cinéma en 16/9, avec une qualité d'image DVD sur l'écran LCD 16 millions de couleurs de votre PSP™.

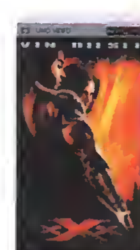
















COURRIER

Pour participer à cette rubrique, envoyez vos mails à courrierjoystick@futurenet.fr. Si vous n'aimez pas la froideur impersonnelle du mail, mais préférez plutôt la chaleur scribouillarde d'une lettre, c'est Joystick magazine, Courrier des Lecteurs, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret. Nous, on préfère les mails, ceci dit.

Bug ?

À partir du 1er septembre MSN deviendra payant. À moins que tu n'envoies cet e-mail à au moins 18 membres MSN de ta liste de contact. C'est pas une blague (va voir sur www.msn.com). Lorsque tu auras envoyé cet email aux 18 personnes, ton bonhomme MSN deviendra bleu. Faites copier coller.

Scorpion

Alors, mon petit Scorpion, c'est très gentil de vouloir me faire profiter de trucs gratos, le geste est touchant. Mais comme dit l'adage, l'Enfer est pavé de bonnes intentions. Mon tips du jour à moi : allez faire un petit tour sur l'excellent www.hoaxbuster.com dans lequel vous trouverez, ô surprise, votre mail et plein de petits copains à lui, tous aussi inutiles qui polluent les boîtes mails d'honnêtes travailleurs comme nous. Et puis sinon, un peu de bon sens, ça marche bien aussi. Je ne m'énerve pas : j'explique.

Mais comment font-ils ?

En relisant un Joystick datant de début 2003, vous annonciez S.T.A.L.K.E.R. courant 2003 (!) et là il n'est toujours pas sorti à mi-2005. Donc je me demande comment font les développeurs pour vivre en dépassant les délais de la sorte ?

-Seb- Drink Team Servette

Beaucoup boivent pour oublier, ce qui n'aide pas le budget développement de leur produit. Plus sérieusement, THQ vient de réinvestir un paquet de brouzoufs dans S.T.A.L.K.E.R., histoire d'être sûr que tout va bien se passer et éviter un massacre à la Boiling Point (merci Atari). D'un autre côté, même avec des thunes en plus, on est déjà deux ans après la première annonce de sortie et on n'a toujours pas pu y jouer. Donc, je crois qu'en fait, ils picolent aussi.

Mais bon sang, arrêtez de m'astiquer la jambe comme ça

Salut à toute l'équipe de Joystick, le magazine qui me retient de ne pas sombrer dans la délinquance de ce monde de guerre et de maladie. C'est beau, pas vrai ? J'écris pour exprimer ma grande joie ! Parce que vous savez quoi ? Non, n'est-ce pas ? Je vais avoir un nouvel ordi ! C'est trop bien ! Je suis trop content de chez content !

Martin

Ce moment de plaisir solitaire tous publics vous était gracieusement offert par le magazine Joystick. Oh mais de rien, moi aussi ça me rend trop content de chez content.

- Emails de la rédaction :
Atomic, Fumble, Gruth, C_Wiz, Yavin :
Caféine : arnaud.chaudron@futurenet.fr
Cyd : cyril.dupont@futurenet.fr
Faskil : jean-christophe.detrain@futurenet.fr

Rappel des règles du jeu : Nous ne répondons jamais individuellement aux courriers qui nous sont envoyés. Il nous est également impossible de répondre dans le magazine à toutes les lettres Nous ne résolvons pas les problèmes techniques non plus, et ne pouvons pas vous conseiller sur l'achat de matériel ou de compatibilité de votre matos avec les jeux. En revanche, nous sommes ouverts à vos suggestions, conseils, remarques, jeux idiots, rendez-vous avec vos copines, etc.

- Pour les problèmes d'abonnement : magazine non reçu, CD ou livret manquant etc. :
SERVICE ABONNEMENT
18-24 quai de la Marne
75164 Paris Cedex 19
Tél. : 01 44 84 05 50
- CD manquants, ne marchant pas, etc. :
cdrom@futurenet.fr
- Commande d'anciens numéros : 03 28 38 52 40
- Propositions de programmes, images, maps etc... à intégrer au CD de Joy : cdromjoystick@futurnet.fr
- Problèmes techniques : www.hotline-pc.org
- Pour tout litige concernant matériel ou logiciel, n'hésitez pas à contacter la direction départementale de la Concurrence de la Consommation et de la Répression de Fraudes (DDCCRF) de votre département (coordonnées dans l'annuaire, ou bien tapez DDCCRF suivi du numéro de votre département dans Google). Vous trouverez également nombre de renseignements précieux sur le site www.admifrance.gouv.fr

En vrac

Pouvez-vous me définir le mot « ersatz » ?

Alors, sans problème : un « ersatz », c'est un terme qui s'écrit de manière rigolote et qu'on utilise habituellement pour désigner un produit de remplacement, souvent avec un sens un peu péjoratif d'ailleurs, synonyme de « pis-aller ». Comme par exemple, quand vous n'avez pas de dictionnaire et que vous cherchez le sens des mots dans Joystick : Joy devient un ersatz de dico. (ndlr : Fask en maître Capello belge, c'est la fin du monde).

Mon lapin n'aime pas quand je joue à l'ordi. Que faut-il que je fasse ?

Un civet.

Depuis le temps que vous parlez de WoW, vous n'avez toujours pas lâché vos noms « in game » et sur quel serveur vous jouez.

Oh ce serait avec plaisir, malheureusement, chacun d'entre nous ignore les pseudos des autres. Et on ne joue certainement pas dans la même guilde. Ça évite de se faire démasquer quand on traîne sur Azeroth alors qu'on est supposés rendre des pages. (Oh, je déconne, Caf... Range cette batte).

Laissez-les parler !

Salut ! J'ai plein de questions :
1. Pourquoi il y en a certains qui ne sont pas dans la page liberté d'expression ?
(ex : Socrates, Yavin)
2. Est-ce qu'il y a un moyen de savoir si on est bien abonné ?

Guillaume

1. Parce qu'ils sont trop laids et difficiles à dessiner sans une panoplie d'ustensiles complexes dont le nom m'échappe. Et puis de toute façon, ils n'ont rien d'intéressant à dire. Alors, la liberté d'expression, vous pensez bien que ça les dépasse.
2. Oui et c'est très simple : il suffit de vous rendre chez votre kiosquier préféré en début de mois, d'acheter le superbe exemplaire du Joystick qui trône probablement sur son étal. Ensuite, une fois chez vous, vous comparez avec le vôtre. Si c'est le même, tout roule : vous êtes bien abonné à Joystick. O.K., O.K., sinon vous pouvez appeler le service qui s'occupe de ça, le numéro est tout petit dans la page sommaire.

Optimisons les dépenses

Petite question matos : j'ai un budget de 200 euros, quelle carte graphique je prends ?

Ludo

La bleue, sans hésiter. Ah, C_Wiz me signale qu'elle a un nom : la GeForce 6600 GT. Et qu'elle existe d'ailleurs probablement en d'autres coloris mais que ça n'a finalement pas beaucoup d'importance. À peine 170 euros, ce qui vous laisse largement de quoi acheter les deux derniers albums de Moby en solde, pour les brûler entre amis.


EASTPAK®
U.S.A.

patches

par Cyd

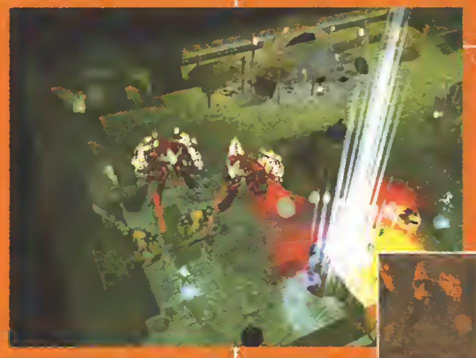
Le patch, l'ami du joueur PC, le bout de programme qui fait basculer une sombre daube dans l'univers rose et féerique du jeu potable. Et aussi l'enfer du joueur quand il n'est pas disponible, voire annulé, pour d'obscures raisons économiques. Vous êtes sur la page qui va vous sauver la vie (peut-être). Lisez en silence.

Pariah

_ Patch 1.03_

Ce FPS futuriste dans lequel vous incarnez un médecin nommé Jack Mason se dote d'un troisième patch corrigeant quelques crashes intempestifs. Du coup, le jeu ne devrait plus vous poser de problèmes lorsque vous modifiez la vision de votre fusil sniper. Sachez également que Pariah ne fait plus de sauvegarde quand le joueur est mort (ahaha quel blagueur ce Pariah). Une interface d'administration Web a été ajoutée et tout un tas de bugs mineurs ont été corrigés au passage.





Neverwinter Nights

_ Patch 1.66_

Le populaire jeu de rôle basé sur l'univers des royaumes oubliés n'est pas laissé à l'abandon par ses créateurs, bien au contraire. Le patch 1.66 disponible pour le jeu d'origine ainsi que pour chaque add-on (Shadow of Undrentide et Hordes of the Underdark) propose une liste de changements assez conséquents. Au menu des réjouissances : corrections de bugs en tout genre, équilibrage de certains paramètres de jeu et amélioration de l'éditeur de scénario.

Act of War Direct Action

_ Patch 1.06_

Décidément le jeu de stratégie en temps réel d'Eugen Systems n'arrête plus d'être patché. La dernière version en date est la 1.06. Cette mise à jour n'apporte rien de réellement primordiale. Elle corrige quelques bugs qui gâchaient un peu de le gameplay ainsi que des problèmes au niveau des parties multijoueurs et quelques défauts mineurs de l'éditeur de map. Comme à l'accoutumée, même si vous n'avez rien ressenti de gênant durant vos parties, il est toujours bon d'appliquer le dernier patch.





Battlefield 2

_ Patch 1.02_

Le plus grand champ de bataille de tous les temps n'en finit pas de voir débouler de nouveaux soldats dans ses tranchées. Le succès de Battlefield 2 est indéniable, mais ce titre n'est pas exempt de bugs, au contraire. Cette mise à jour attendue par les fans corrige de nombreux problèmes concernant les parties multijoueurs. Elle améliore le module de navigation à travers les serveurs et corrige les problèmes de shaders et d'environnement mapping. Sachez aussi que le problème de reprogrammation des raccourcis clavier a été résolu. Maintenant, on attend le 1.03 déjà annoncé.

> Tous les patches détaillés sur cette page ainsi que bien d'autres sont dans le CD et le DVD dans le sous-répertoire /patchs.

THE ELDER SCROLLS IV : OBLIVION

Paris-Washington, Washington-Paris en deux jours. Une nuit sur place, un marathon chez Bethesda Softworks. Et tout ça pour quoi ? Pour voir tourner le nouvel épisode de leur RPG Elder Scrolls ? Est-ce bien raisonnable ? Non, probablement pas. Mais croyez-moi, quand on pose ses yeux sur Oblivion, la raison peut aller se rhabiller.

PAR fumble

Vous saviez que Bethesda était en fait le nom d'une ville dans la banlieue de Washington ? Étonnant, non ? Et le plus drôle, c'est que cette célèbre boîte de développeurs se trouve en fait dans une localité voisine. Pourquoi ? J'en sais rien moi ! Vous croyez que j'ai le temps de m'en préoccuper ? C'est à peine si j'ai pu visiter les locaux. Bethesda s'agrandit, double ses effectifs, se paye un petit studio d'enregistrement, un plateau de motion capture ; tout cela casé dans une sorte de sous-sol un peu lugubre. Ah ça, ce n'est pas la lumière du jour qui va déranger tous ces programmeurs, designers et autres graphistes. L'ambiance y est studieuse, à l'image de ce dessinateur penché sur de nombreux « concept arts » de Fallout 3. Ha là là, dommage que je ne sois pas autorisé à communiquer ce que j'ai vu là-bas à ce



sujet. Pourquoi je vous en parle alors ? Bah pour vous dégoûter, bien sûr ! Allez, patience (et confiance). En attendant, revenons à Oblivion, la suite du fameux Morrowind sur laquelle travaille Bethesda depuis 2002. Premier constat : une grosse partie de leurs efforts s'est portée sur le moteur 3D et l'aspect visuel du jeu. Quant au gameplay, il ressemble énormément à celui de Morrowind : un RPG très ouvert dans lequel le joueur se déplace en vue FPS. Trop ouvert peut-être, pour certains, qui déploraient des lacunes dans l'interactivité entre personnages, dans le combat ou encore dans la narration. Qu'a fait Bethesda pour remédier à cela ? Si les screenshots d'Oblivion présagent du meilleur, qu'en sera-t-il du reste ?



Pour prier une statue aussi laide, ça doit être un elfe.

Voir Oblivion et mourir

Le jeu démarre et une musique retentit, la même que pour Morrowind. J'avais oublié comme j'aimais ce thème principal. Nous voici... dans une prison. Tous les épisodes de la série Elder Scrolls débutent en tôle. C'est une tradition, une ancienne loi ou un truc du genre. En tout cas, purée que c'est beau ! Mâchoire décrochée et yeux larmoyants, le spectateur tente répétitivement de convaincre son cerveau :

GENRE : RPG QU'IL EST BEAU
ÉDITEUR : 2K GAMES
DÉVELOPPEUR : BETHESDA SOFTWORKS/ÉTATS-UNIS
SORTIE PRÉVUE : 4E TRIMESTRE 2005



CROLLS IV : OBLIVION THE ELDER SCROLLS IV : OBLI
The Elder Scrolls IV
OBLIVION



Sans surprise, toutes les races de la série Elder Scrolls squattent ce dernier épisode.

« Non, chaque pierre de ce mur n'est pas en 3D, il s'agit d'une texture. » Peine perdue, l'illusion est presque parfaite. Normal mapping, paralax mapping, tout ce qui finit par mapping se retrouve dans l'escarcelle technique des développeurs qui ont bien bossé leurs pixel shaders durant ses dernières années. Soudain, des voix se font entendre (tiens ? Patrick Steward, le fameux capitaine Picard de Star Trek bidule. D'autres grosses pointures sont attendues pour la V.O.). C'est l'Empereur en personne qui vient nous rendre visite ! En fait, c'est juste pour utiliser le passage secret qui se trouve dans notre cellule. Apparemment, le boss de la contrée de Tamriel a besoin de vacances en urgence. Cependant, il reconnaît subitement en nous une sorte d'élu aperçu dans un rêve récent. Pendant qu'il nous déblatère ses inepties, observons sa trogne de Nordique vieillissant. Cheveux gris, peau craquelée par l'âge, il n'aurait pourtant fallu que quelques clics dans « l'Oblivion Construction Set » pour transformer le visage de l'Empereur du tout au tout. Une version light de cet outil sera d'ailleurs mise à la disposition des joueurs pour la création de personnages. Création dont Bethesda cachera fermement les détails. Disons que le jeu étudiera notre façon de jouer afin de proposer ce qui nous convient le mieux, tout en laissant la possibilité de quelques revirements aux plus indécis. En tout cas, les mécanismes rolistiques (j'invente des mots si je veux) qui gèrent votre héros demeurent quasi identiques à ceux de Morrowind.

Transformer du squelette vivant en tas d'os pilés, on ne s'en lasse jamais !



Figure n°25 : le mélèze

Une fois l'Empereur déguerpi, la démo nous plonge directement en pleine forêt, comme ça, sans nous prévenir. Sans nous dire de bien nous cramponner à notre chaise, par exemple. Ça aurait été utile, surtout quand on réalise que chaque arbre est modélisé jusqu'à la moindre feuille. Et je vous parle de pins, de chênes, de noisetiers, de cyprès, d'ormes, de hêtres, de frênes... euh non peut-être pas tout ça, mais la diversité se montre bluffante, sans compter les buissons, les fleurs, les champignons, l'herbe et la faune qui la broute. Ma-gni-fi-que. Encore heureux, car la forêt couvre une bonne partie de la carte d'Oblivion. On y trouvera aussi des régions plus sèches, des montagnes, des prairies verdoyantes et quelques marais : un terrain construit aléatoirement par le moteur de Bethesda, puis retravaillé à la main par les designers, pour un résultat réaliste et crédible. Nous voici donc en balade dans la nature, nous cognant aux troncs sous le coup de l'ahurissement. Histoire de profiter rapidement du système de météo, un orage express se déclenche, abattant des trombes d'eau sur notre tronche. Le vent secoue les arbres et les nuages sont percés d'éclairs, on se croirait à une soirée chez Faskil (ah zut, finalement il a fait beau, encore un gag qui tombe à l'eau). O.K., rien à redire sur la mise en scène, arrêtez de nous en mettre plein la vue ! Mais non, ça conti-





Oui, vous ne rêvez pas, c'est bien votre personnage à droite, qui bouge et tout.

nue : le soleil revient et le terrain escarpé aboutit sur des ruines elfiques particulièrement jolies. Même le bloom arrive à se faire discret tout en faisant son boulot. Ce genre de lieu est souvent gardé et justement un type en armure étincelante se précipite sur nous en brandissant un objet d'art qui semble être une épée. Du coup, on brandit la nôtre! Et comme nous sommes en « God Mode », il ne s'agit pas d'un vulgaire cure-dent. Pause. Admirons un instant cette lame argentée entièrement ciselée à la main, gravée de runes et incrustée de pierres précieuses. C'est beau, trop beau, jamais on n'osera taper un adversaire avec une telle arme, de peur de l'abîmer (l'arme, pas l'adversaire). Bon, si quand même, vu que le guerrier en face n'hésite pas à utiliser la sienne.

A, A, (hold) A

bling blong arggg ! Allez, au revoir. Le moteur physique Havok s'occupe de faire tomber au sol le malotru de façon plus ou moins réaliste. D'ailleurs, tous les objets d'Oblivion se retrouvent soumis à ce régime : on peut secouer les chaînes de la prison, tenir des trucs et les déplacer, tirer des flèches qui se plantent un peu partout, etc. Du coup, les pièges utilisant les lois de la gravité ne manqueront pas dans les donjons. Bah oui, la bave inondait déjà notre t-shirt, pourquoi s'arrêter en si bon chemin ? Ouais, n'empêche que... pas super convaincu par les combats, moi. Malgré les innovations, tout cela semble rester bien basique. Avec quelques clics, notre personnage enchaîne de petits combos de coups et des attaques spéciales, ces dernières s'apprenant en augmentant la compétence d'arme adéquate. Le bouton droit, lui, sert à parer. Charge au bouclier, désarmement, coup paralysant, etc. Tout cela rajoute un peu de variété ; et visuellement, les chocs et soubresauts de l'écran donnent un feeling hollywoodien aux affrontements. Mais rien de révolutionnaire à l'horizon. Heureusement, les combats sans intérêt de Morrowind n'ont jamais empêché le succès du jeu, il devrait donc en être de même pour Oblivion. De plus, la magie semble maintenant bien plus facile à manier. Un clic et blam ! Une boule de feu dans les dents. Bethesda admet avoir réorganisé tout le système de sort, notamment la création et l'enchantement, bien plus contrôlés : seuls les magiciens ayant accompli certaines quêtes s'approprie-

Pff... Il y a-t-il ne serait-ce qu'un habitant de Tamriel qui repose en paix quelque part ?



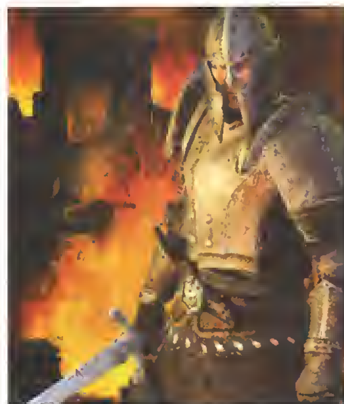
Une boussole indiquera non seulement les directions (encore heureux), mais aussi les divers lieux proches du personnage.

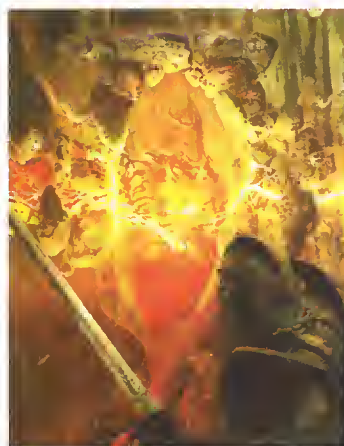




Ah une auberge ! Je vais prendre un bon repas, tuer tout le monde et m'y installer avec mes trente-cinq sets d'armure.







Hum mouais bof... Les joncs ne me paraissent pas super bien rendus, là non ? Finalement, c'est un peu moche, Oblivion.

ront ces arts. Néanmoins le système de magie reste globalement le même, avec des domaines séparés dans lesquels se spécialiser.

Un gameplay lifté au botox

On remarque de nombreux autres points de règles revus, corrigés et améliorés pour éviter les « exploits » (l'abus de faiblesses dans les mécanismes, au profit du joueur. L'équivalent en jeu vidéo du grosbillisme). Limiter le nombre de potions buvables, par exemple ! À présent, le cumul maximum d'effets magiques dépendra de votre compétence en Alchimie. Adieu les sorts de « Mark » et « Recall », qui permettaient des allers-retours instantanés et trop faciles. En contrepartie, Oblivion offre une option de voyage instantané vers tous les lieux déjà visités : villes, camps, donjons, poste de garde, etc. Au pire, différents chevaux, avec différentes stats, accéléreront les déplacements des plus riches. Et impossible de dormir n'importe où ! Maison, auberge ou campement deviennent indispensables. On pourra d'ailleurs se payer une baraque dans chaque agglomération majeure. À vos porte-monnaie ! L'interface elle-même révèle quelques bonnes surprises, comme cet œil au centre de l'écran qui affiche le degré de furtivité du joueur. Bethesda est allé recruter des anciens de Thief pour aborder tout cet aspect d'Oblivion : préparez-vous à repérer les zones d'ombre dans les donjons. Autre exemple : l'icône de la main qui devient rouge pour vous indiquer que ce que vous allez prendre ne vous appar-





Je n'ai pas été trop surpris de voir que les devs jouaient avec des Battlemages (Magelames). Plus bourrin, tu meurs.

tient pas. Une info vitale quand on sait que le système juridique des Elder Scrolls reste présent dans ce nouvel épisode. Peines de prison, amendes à payer, biens volés confisqués... Et maintenant, rien ne vous empêche de vous faire la belle, si vous en avez le cran. Mais attention ! Votre réputation se basera tout autant sur vos exploits que sur vos vilenies, qui ne seront pas oubliées après le paiement de votre dette à la société. Un paramètre qui compliquera vos relations avec la population locale. Heureusement, lorsque vous tenterez d'influer sur un personnage non joueur (PNJ), une réaction directe sur le visage de ce dernier vous permettra de connaître à l'avance le résultat de votre séduction, votre intimidation ou de votre blague. Évidemment, tous ces aspects du gameplay fonctionneront en accordance avec les talents de votre perso : 21 compétences à monter, via l'entraînement, les livres ou en payant des maîtres. À l'instar des précédents Elder Scrolls, pas d'XP dans Oblivion ! Bref, Bethesda semble vraiment s'être attelé à apporter plus de cohérence dans la vie quotidienne de leur monde imaginaire. Du Morrowind ++, en quelque sorte.

Sim Fantasy

à côté de cela, ils nous pondent tout de même une intelligence artificielle vraiment novatrice : le fameux Radiant AI dont tout le monde parle depuis l'E3. Qu'est-ce ? Et bien, retournons un peu dans la démo, alors que nous discutons avec une commerçante. Celle-ci a peur des récentes attaques de Daedra (les démons du cru) et nous demande de rester pour la nuit. Elle monte alors dans ses quartiers, où nous la suivons. Là, madame nourrit son chien, puis tente de s'entraîner au tir à l'arc. Face à des résultats pitoyables, elle utilise une potion de dextérité posée non loin, puis



À la Mod de chez vous

Morrowind est très connu pour avoir vu fleurir de nombreux Mods conçus et réalisés par les fans. Du jeu complet au changement de règles subtiles, de l'ajout de monstres à la création de maisons clés en main, des artistes/designers en herbe se sont défoulés sur l'éditeur de Bethesda. Rebelote pour Oblivion avec des outils toujours plus poussés. Toutes les propriétés physiques et d'éclairage seront automatisées, par exemple. Un bourrin dans l'âme pourra concevoir tout type d'effet de sort, sans limite d'imagination. On pourra même enregistrer sa voix et l'intégrer aux personnages avec synchronisation des lèvres automatique (les talents d'acteur ne sont pas inclus). Réfléchissez dès à présent à votre prochaine création ! Mais attention, dessiner des textures à la hauteur de ceux d'Oblivion ne sera pas une mince affaire.

Ah ah comment elle est toute pourrie son armure ! C'est quoi ? De l'acier ? Et même pas une petite rune dessus. C'te honte.



recommence. « C'est bien mieux ! » s'exclame-t-elle. Ensuite, elle décide de lire un livre, mais la sale bête ne fait qu'aboyer. Sans ménagement, elle lui lance un sort de paralysie (rires des spectateurs), puis va se coucher. L'animal, rescapé de cette mésaventure, se remet à aboyer de plus belle. Lasse, la dame lui grille le poil à coup de boule de feu. Hilarant ! Impressionnant ! Oui sauf que cette démonstration de leur I.A. « non scriptée », cela fait je ne sais combien de fois que Bethesda la montre à l'identique... Explication : pour les besoins de la démo, les devs ont compressé une journée de la femme en quelques minutes. Tout ce qui vient de se passer peut réellement arriver durant une partie, éventuellement. Mais quand on a une salle remplie de journalistes surexcités, impossible de les tenir une heure en espérant qu'un événement se déclenche (24 heures d'Oblivion correspondent à 48 minutes dans le jeu). Finalement, les petites histoires que nous racontent les devs sur leurs propres expériences sont nettement plus marrantes et crédibles. Comme lorsqu'un PNJ qui était censé rester face au joueur et combattre s'enfuit subitement ! Le développeur, surpris par cet imprévu, le suit pour comprendre : le PNJ était parti s'acheter une plus grosse épée au marchand du coin !

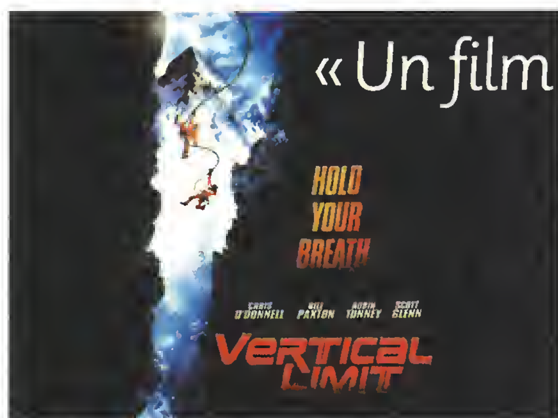
Pourvu que ça marche !

La magie derrière tout cela est complexe. Chaque PNJ dans Oblivion, et il y en a plus d'un millier, possède un cycle journalier orchestré par des besoins, des buts et des moyens. Chacun exerce son métier, gagne de l'argent, le dépense, mange, dort, bref, vit sa vie. S'il veut quelque chose, il devra se le procurer par ses propres moyens, en trouvant l'endroit et l'action nécessaires (ex : aller dans un magasin, acheter du pain avec de l'or). Plusieurs facteurs, pouvant entrer en conflit les uns avec les autres, influent sur chaque acte d'un PNJ. Une forte dose de « responsabilité » lui dictera des conduites sérieuses : ne pas voler, par exemple. Mais si son « agressivité » est tout aussi élevée, alors peut-être que sa grande moralité ne l'empêchera pas d'attaquer un autre PNJ détesté. Une telle liberté dans l'I.A. reste sans précédent dans l'histoire du RPG PC et il s'avère difficile de conjecturer sur le succès de ce système. M'est avis que même dans le cas d'un fonctionnement idéal, quelques événements absurdes auront inévitablement lieu au cours de l'aventure. Absurdes, donc probablement comiques. Si ça fait rire, ce n'est pas forcement désagréable. Et puis, les développeurs ont pensé à établir quelques barrières dans le comportement de leurs PNJ. Ainsi, ces derniers ne viendront jamais voler votre perso, alors qu'ils peuvent truander leurs semblables. Heureusement que quelques garde-fous réglementeront la vie quotidienne des PNJ, sinon le joueur aurait vite fait de débarquer dans des villes déjà vidées de leurs habitants à la suite de pugilats généraux.

Deux mondes nous attendent

Avec tout ça, on en aurait presque oublié le scénario du jeu, mais il faut bien avouer qu'on ne sait pas grand-chose. Votre quête sera de retrouver le fils unique de l'Empereur pour sauver le monde des invasions de Daedra. Ceux-ci s'incrustent dans votre magnifique Tamriel via des portails qui apparaissent un peu partout. À vous de passer au travers, histoire de botter les fesses de l'ennemi chez lui. Quel aspect cet autre univers revêtira, nul ne le sait. Sauf Bethesda of course, mais ne comptez pas sur eux pour piper mot avant le moment venu... Quant à la meilleure bécane pour afficher correctement leur bébé, ils répondent franchement qu'il sera mieux de posséder « la dernière technologie disponible, à la date où Oblivion sortira ». Au moins, c'est clair. Dire que la Xbox360 en fera tourner une version encore plus jolie sans problème... Je ne sais pas si je dois me réjouir de voir les PC enfin tirés vers le haut ou pleurer sur le retard technologique. En attendant, malgré ses possibles défauts et quelques incertitudes inévitables sur un jeu de cette envergure, il est inconcevable que je ne joue pas à Oblivion dès que je pourrais mettre la main dessus. Quand je repense à cette cotte de mailles dont on pouvait compter chaque petit anneau imbriqué l'un dans l'autre tellement le niveau de détail de l'armure était élevé... Gwwâââ !





« Un film de toute beauté ! »

Scandale dans l'industrie du cinéma : les studios n'hésiteraient pas à barder leurs affiches de fausses citations de journalistes pour attirer le spectateur pigeon. Seulement, certains d'entre eux s'en sont rendu compte et ont décidé de porter l'affaire devant les tribunaux. Leur cible ? Sony Pictures Entertainment qui aurait abusé du procédé pour une partie de ses titres, comme « Vertical Limit », « L'Homme Invisible» ou encore « Le Patriote ». Chez Sony, on a viré deux ou trois personnes pour faire bonne mesure et également promis de surveiller d'un peu plus près les gars du marketing. Ah et ils ont aussi dû débourser 1,5 million de billets verts pour le coup. Ce qui finalement ne fait pas cher la campagne de pub.

Pour patienter...



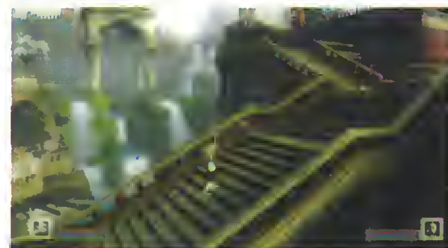
...voici une image toute récente du très attendu Toca Race Driver 3 de Codemasters. C'est tellement beau que ça me permet en même temps de vous dire à quel point le dernier Photoshop est une tuerie. Pratique.

DITO

Pendant qu'1,5 million de Chinois découvrent la magie de World of Warcraft, voici que je remarque qu'elle n'opère plus sur moi. J'ai beau me forcer, je somnole devant l'écran, je n'avance plus dans mes quêtes, mes personnages m'indiffèrent. C'est la rupture. Un divorce à l'amiable, parce que soyons honnête, une rechute est toujours possible. Mais pour le moment, l'envie de headshots et de gameplay nerveux est la plus forte. Et visiblement, je ne suis pas le seul : en flânant sur le Net, on trouve un nombre surprenant d'articles qui fustigent les jeux massivement multijoueur, WoW en tête. On y parle pèle-mêle de génération de joueurs mous de la souris, de titres où seul le temps accordé au jeu et la chance font la différence... Bref, on critique une certaine absence de talent chez les amateurs de MMO. De quoi faire hurler les joueurs fondus du genre. Mais à la réflexion, ces critiques sont pour la plupart fondées : un MMO reste un gouffre de temps, où la finalité est d'avoir un personnage mieux équipé que les autres, de haut niveau, avec des pouvoirs toujours plus impressionnants. Mais le joueur, lui, à part quelques nouvelles techniques de jeu et la connaissance du monde dans lequel il évolue, devient-il meilleur ? La comparaison avec les joueurs de FPS, Quake 3 et Counter-Strike en tête est inévitable. Là où ces derniers verront leurs réflexes et leur maîtrise de la physique du jeu se parfaire, le joueur de MMO ne gagnera qu'une dextérité un poil supérieure pour lancer ses attaques plus rapidement. Le paradoxe, c'est qu'on comprend alors que le MMO est un type de jeu bien plus adapté au grand public que les FPS/RTS et autres classiques PC, où l'absence de talent naturel décourage plus d'un débutant. Ça explique aussi pourquoi WoW, qui sait si bien guider les premiers pas des nouveaux venus, remporte un tel succès. Et pour l'utilisateur lambda habitué à payer pour le moindre abonnement à une chaîne TV, débourser des euros chaque mois pour jouer à WoW n'est pas une hérésie. Bien joué Blizzard !

Caféine

Gauntlet : Seven Sorrows...



...ne sortira finalement pas sur PC, son développement sur nos machines a été annulé par Midway sans qu'on sache vraiment pourquoi. Il est en revanche maintenu sur consoles. Injustice ou coup de bol ?

Rédac Manager 2006

Malgré nos efforts, la supercherie du Top Rédac va se voir : Bishop, qui a tout de même écrit quelques pages dans ce numéro, est victime de la saison des transferts et nous quitte donc pour un autre club. Le montant de la transaction reste secret, mais nous pouvons quand même révéler que des quantités honteuses de Fanta orange sont en jeu. De quoi investir ensuite dans un stock de boissons à bulles avec effets secondaires pour forcer Fumble à faire le sale boulot. Ouf.

Le nouveau boulot de Fumble



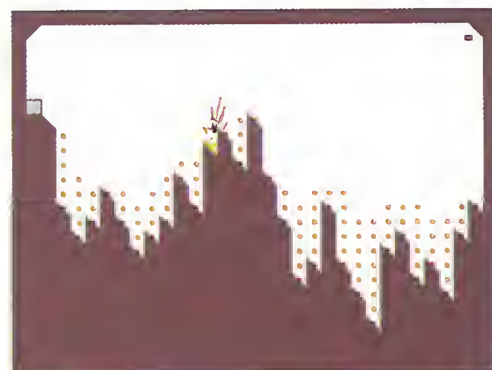


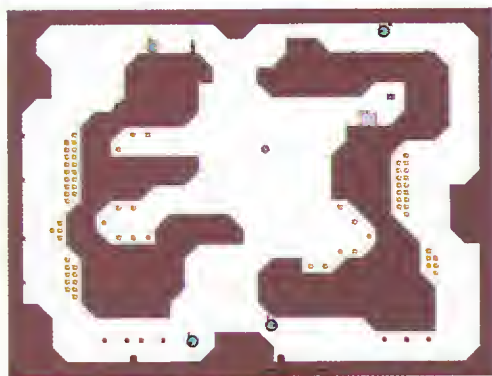




Complètement marteau

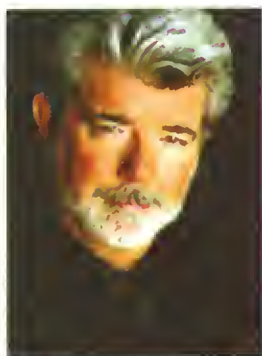
Christopher Offord, un habitant de Panama City, États-Unis, vient d'être condamné à la peine capitale. Son crime : avoir buté sa femme en lui tapant dessus avec un marteau. 70 coups quand même, histoire d'être sûr. Je sais qu'on en a tous eu envie un jour, mais quand même… Surtout qu'à la base, la miss voulait juste un câlin. Pas de chance, lui voulait mater le sport à la télé. Bon, ben j'espère quand même que pendant sa furie, cet abruti n'a pas explosé la télécommande. Sinon, il va vraiment être énervé.





Le jeu GRATOS du mois

En voilà un chouette petit jeu ! « N » est une petite merveille de jouabilité. Une vraie leçon de ce qu'il est possible de faire quand on a le crâne bourré d'idées et le compte en banque au fond du gouffre. À première vue, ça n'a pas l'air bien original : un petit bonhomme à diriger et des machins jaunes à récupérer dans un niveau en plan fixe. Oui, Pac Man l'a déjà fait il y a dix mille ans. La différence c'est qu'ici on peut sauter comme un taré en rebondissant sur les murs (comme Faskil quand on l'oblige à écouter du Moby) (ndFask : ou tes vannes). La physique est tellement bien gérée qu'on a l'impression de disposer d'un contrôle analogique à partir d'une simple touche du clavier. Démentiel, si on arrive à faire abstraction des « graphismes » réduits à leur plus simple expression. Je ne peux que vous conseiller vivement cette petite merveille. L'essayer, c'est l'adopter. Euh attendez, qu'on ne se méprenne pas, je parle toujours de « N » là. Pas de Faskil.
www.harveycartel.org/metanet/n.html



C'est pas Siggraph

Il est rigolo George Lucas. Lors de la 32e édition du Siggraph (un salon dédié aux « techniques interactives » et aux graphismes), le monsieur s'est fendu d'une leçon de game design. Et que je te parle de l'importance de l'I.A. et de la possibilité donnée au joueur de « communiquer » avec le jeu. En gros, le père Lucas voudrait qu'on progresse à pas de géant dans le domaine de l'intelligence artificielle et de la reconnaissance vocale. Dans son idée, le joueur doit pouvoir parler à un programme capable de lui répondre intelligemment afin de créer des environnements bien plus immersifs. Il va même jusqu'à promettre de se pencher tout bientôt sur la question via sa société LucasArts. En passant, je rappelle qu'un jeu comme « Façade », dont on vous parle un peu plus loin, fait exactement ça mais en mode texte. Cela dit, Lucas qui donne des leçons sur le jeu vidéo, c'est assez savoureux. C'est probablement parce que plus personne ne veut de lui dans les conférences sur le cinéma.



En ne vénérant qu'un seul dieu, vous obtiendrez des compétences très spécialisées.

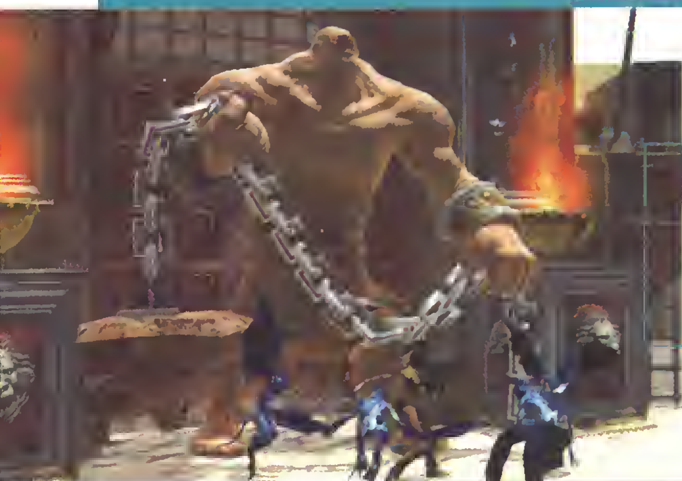
>Genre : Le fils de Diablo
>Éditeur : Focus Home Interactive
>Développeur : Cyanide/France
>Sortie prévue : 2e trimestre 2006

LOKI

Si vous connaissez Cyanide pour leurs jeux de management, d'autres les remercient pour Chaos League, le jeu de sport bourrin façon Bloodbowl à la sauce STR. Eh bien les gars de Cyanide, qui n'ont pas froid aux yeux, s'attaquent à présent au mythe de Diablo. Rien à voir avec Sacred, Hellgate : London, ou autres Hack&Slash un peu plus RPG ou FPS. Non là, on parle de Diablo-like pur et dur, du clone lifté par les technologies d'aujourd'hui ! On rajoute quelques couches de complexité dans le gameplay, on se trouve un background original, on modèle une petite centaine de créatures… Nomal mapping pour tout le monde et allez zou : baston générale offline ou online ! Autant d'enthousiasme, ça fait plaisir à voir.

Vieux pots, recettes, blabla

Prenez quatre grandes mythologies bien couillues. Au hasard : grecque, nordique, égyptienne et aztèque. Choisissez le héros qui vous correspond le mieux (en fait des classes de persos classiques, mais très travaillées) : le Nordique fonce dans le tas, la Grecque attaque à distance et pose des pièges, l'Égyptien utilise la magie de destruction massive et l'Aztèque s'amuse avec les animaux ou les âmes de ses ennemis (il peut basculer sur le plan des esprits). À présent, affûtez vos armes : imaginez environ 25 matériaux différents pour fabriquer des lames de toutes sortes, des pommeaux ou des gardes d'épées. Pensez à toutes les combinaisons de bonus possibles, quand on sait qu'une armure pourra se forger avec des alliages. Des tonnes et des tonnes de matos vous attendent ! Z'êtes prêt ? Alors, voici votre mission : buter Set, le dieu égyptien en cavale et hautement destructeur. Le scénario vous fera traverser de nombreuses zones fourmillant de streums en tout genre et de Boss pas inconnus du tout : Cyclope, Méduse, etc. Si en plus on apprend les légendes locales, ça devient culturel ! Que demande le peuple ? De l'online ? Bah bien sûr que vous pourrez vous latter en ligne, dans une arène prévue exprès pour ça. Statistiques, classement, guildes… Cyanide ne semble rien oublier.



Les Boss posséderont de quoi attaquer toute une équipe si besoin est. Oui, même le petit magot planqué derrière le guerrier.

M'sieur, dessine-moi un gameplay

Ne faites pas attention aux screenshots ratés et mal éclairés qui accompagnent cette news. Ce que nous avons pu voir tourner était largement mieux. Et pourtant, le pauvre représentant de Cyanide expliquait son jeu devant un PC inerte, sans même un schéma ni un tableau Excel. Il gardait une petite démo très jolie pour la fin, après nous avoir tenus en haleine avec une description précise, quoiqu'un peu confuse, du futur gameplay de Loki. L'artisanat, l'interdépendance des compétences, les différents dieux à vénérer pour obtenir ses pouvoirs, la gestion des familiers, etc. Impossible de tout vous retranscrire ici… pour l'instant. On surveille tout cela de près et on vous en reparle dès que possible.

Fumble



Si le Pharaon avait eu un tel pouvoir, Moïse aurait moins fait le malin.

Il fallait bien que ça finisse par arriver : à force de faire des bêtises, comme s'immoler de désespoir ou abattre le joueur adverse quand on perd, les petits Chinois vont désormais être privés de MMORPG. Fini World of Warcraft ou

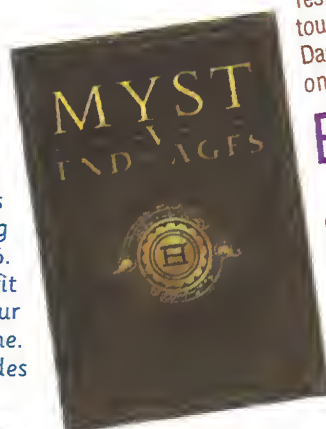
Tu ne tueras point (même pas dans WoW)

Lineage II, dès qu'un titre massivement multijoueur propose un système de PvP, il passe sous le coup de la censure et est interdit aux moins de dix-huit ans, au même titre que la filmographie complète de Zara Whites. Coup dur pour les éditeurs qui commençaient à bien fidéliser la clientèle du pays des Droits de l'homme. Reste à voir maintenant si ces mesures vont porter leurs fruits et faire baisser les stats de joueurs qui se transforment en psychopathes. Comme ça, si ça marche, on leur enverra Atomic pour un stage.



Comme les vrais

Vous rêvez de devenir joueur de foot mais vous n'avez pas de jambes ? Qu'à cela ne tienne, Sega et Sports Interactive vous proposent de vous inclure dans le casting de leur prochain Football Manager 2006. Pour ce faire, rien de plus simple : il suffit de scanner votre bouille et de vous rendre sur le site www.sigames.com/faceinthegame. Ah, et ça marche aussi si vous avez des jambes, hein.



Testé dans ce même numéro, Myst : End of Ages sortira également dans une toute belle version collector, disponible en même temps que la version standard. Dans le dedans d'une belle boîboîte sous forme de bouquin avec reliure en cuir, on trouvera plein de bonnes petites choses. Un DVD contenant un making

Et même pas un poster

of (mouais), une bande-annonce (génial) et la bande originale du jeu (aaah, déjà mieux). Mais ce n'est pas tout ! On aura aussi droit à un fabuleux livret de 152 pages préfacé par Rand Miller lui-même ainsi que le premier extrait de son nouveau roman tiré de Myst : « Le livre de Marrim ». Quelques illustrations et une vue d'ensemble de la série compléteront le tout. Pour finir, les gens avec un maximum de temps à perdre se régaleront grâce au dictionnaire D'ni et les explications grammaticales de ce curieux langage. Chouette alors, on va enfin comprendre ce que raconte Fumble.



Les héros de la puissance et de la magie

Tout content d'avoir acquis la licence Might & Magic, Ubisoft nous propose un autre titre dans la foulée du très attendu Heroes 5. Mais ici, plus question de stratégie au tour par tour : Dark Messiah of Might & Magic sera un FPS orienté action, ce qui tranche tout de même radicalement. Bonne nouvelle : c'est développé par Arkane Studios, les papas d'Arx Fatalis. Le jeu tirera parti du moteur Source (Half-Life 2) et devrait donc nous proposer son lot d'énigmes rigolotes avec des planches à déplacer ou des poulies à activer. Mais aucune mention d'un éventuel côté « aventure », ce qui surprend quand même quand on connaît la saga et surtout, les développeurs. Bon, de toute façon, ça ne pourra jamais être pire que Crusaders of Might & Magic, dernière tentative dans le genre. C'est prévu pour l'été 2006, soit en même temps que mes deux mois aux Seychelles. Vous me raconterez.

Hypnose collective

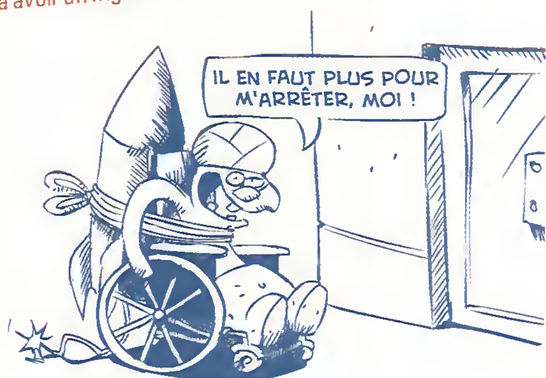
Après les films, les bouquins : Electronic Arts vient en effet d'acquérir les droits d'exploitation sur les livres de Tolkien, la fameuse trilogie du Seigneur des Anneaux. On sait que Peter Jackson avait été particulièrement déçu par le boulot d'EA sur la licence du film, on sait aussi que Tolkien étant mort, il devrait selon toute vraisemblance ne pas pouvoir trop se plaindre. EA annonce la nouvelle comme la formule magique qui va leur permettre de faire des jeux vraiment riches et complexes, puisque maintenant ils ont tout le background pour bien travailler. C'est fort un attaché de presse, j'y ai cru pendant une seconde.

SUIVANT !

Manifestement, beaucoup d'entre vous rêvaient de voir Fumble débarquer chez eux pour y bêta-tester un jeu qui poutre, on a donc décidé de renouveler l'expérience. Vous, ça vous fait une visite, nous des vacances. Et tout le monde est content. On vous rappelle le règlement : une petite candidature rigolote envoyée à **courrierjoystick@futurenet.fr** avec la mention **« Je veux un Fumble chez moi »**, votre config détaillée et votre adresse. On se charge de faire tirer ça au sort par un innocent, un vrai, et si vous êtes l'heureux élu, Fumble vous donnera un petit coup de fil pour vous annoncer la bonne nouvelle et balancer quelques trucs rigolos, d'autres incompréhensibles. On vous rappelle qu'il faut impérativement veiller à avoir un frigo bien rempli, sous peine de disqualification. Mais ça, vous le savez déjà.



Le con du mois : le retour



Ah, y'avait longtemps qu'on n'en avait pas eu un beau spécimen. Ça vous manquait, non ? Réparons donc cette horrible omission avec l'histoire, tragique mais idiote, de ce pauvre habitant de Darwin, Australie. Ayant malencontreusement fermé la porte en oubliant ses clés à l'intérieur de son appartement, il s'est dit qu'une petite escalade du building devrait lui permettre de regagner son chez-lui. Mais patatra, voilà qu'il lâche prise et s'écrase lamentablement sur le toit d'un véhicule garé en bas de l'immeuble. Pas découragé, le pauvre entame alors une seconde escalade, réussit son périple jusqu'à hauteur du troisième étage, après quoi il semble avoir voulu dessiner des formes dans le bitume avec son crâne. À ce stade, il a fallu l'embarquer à l'hosto pour des soins urgents. On attend avec impatience qu'il se remette, pour voir s'il va finalement parvenir à grimper l'édifice pour récupérer ses clés.

Attendu au tournant

World Racing...

J'ai beau farfouiller dans ma mémoire, pas le moindre souvenir de ce jeu. Et pourtant il paraît que c'était tout sympa, avec d'excellentes physiques des véhicules et tout et tout. C'était juste incroyablement moche. Bon ben la suite n'a pas l'air d'être bien supérieure à ce niveau. Je n'ai vraiment rien contre l'insertion des aveugles dans le monde du travail mais, par pitié, pas quand il s'agit de modéliser des bagnoles ! Heureusement, Synetic nous jure qu'il y aura des milliards de paramètres à gérer, une bonne centaine de courses, plein de vraies voitures de marques et une durée de vie estimée à 60 heures de jeu. Ça sort dans les semaines qui viennent et, comme d'habitude, on ne saurait que trop vous conseiller d'attendre le test avant de vous ruer dessus. Oui on sait, on radote.

Telle est prise

Oubliez le vieux fantasme des infirmières qui ne portent rien sous la blouse, ces créatures-là peuvent parfois s'avérer démoniaques. Comme cette interne de Medina en Ohio qui ne supportait plus sa collègue. Pour lui pourrir la vie, elle distribuait de larges doses de laxatifs à tous ses patients en laissant le sale ouvrage à la malheureuse suivante. Cette épidémie a fini par mettre la puce à l'oreille de la direction qui a renvoyé la jeune blagueuse devant le tribunal. Et paf, dix mois de prison. C'est elle qui va en chier maintenant.

BLITZKRIEG 2

Genre : Tactique temps réel Seconde Guerre mondiale
Éditeur : CDV Interactive
Développeur : Nival Interactive/Russie
Sortie prévue : Octobre 2005

On sait encore peu de chose sur Blitzkrieg 2, la suite du STR prolifique développé par les Russes de Nival Interactive. Le jeu est en principe prévu pour octobre, mais nous n'avons pas encore pu mettre la main sur une version jouable.
Bénéficiant d'un nouveau moteur 3D qui devrait redonner un coup de jeune à ses graphismes, le jeu comportera trois campagnes permettant de jouer pour les États-Unis, l'Allemagne et l'URSS. Chaque campagne sera subdivisée en quatre chapitres, où on devra enchaîner une série de batailles au choix pour tenter d'améliorer la situation de ses troupes.
Tous les principaux fronts seront représentés : de la Normandie aux Philippines en passant par l'Afrique du Nord et les steppes russes.
La principale modification du gameplay semble être la gestion stratégique de renforts, à utiliser avec parcimonie au cours d'une campagne pour ne pas se retrouver à court de réserves au moment de l'assaut final. Un système d'expérience permettra aussi l'amélioration progressive des officiers, qui apporteront alors des bonus statistiques à leurs unités. Enfin, Nival s'est penché sur le cas de l'artillerie lourde, utilisée dans Blitzkrieg 1 pour sniper tout ce qui bouge sur la carte, de manière aussi irréaliste que rasoir et répétitive. On ne sait pas encore ce qu'ils ont fait pour remédier au problème (supprimer l'artillerie ?) ou pour donner de l'importance à l'infanterie, mais il sera intéressant de comparer le résultat avec l'excellent Codename Panzers.

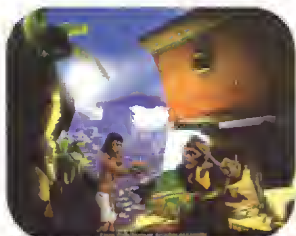
Atomic

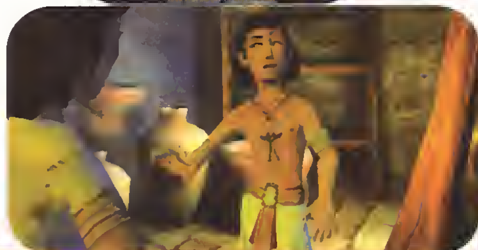

Dans le jeu comme dans la vie, la technique du tapis de bombes est une composante essentielle de l'art de la guerre américain.



Officiellement...

...Eden Games ne développe pas Alone in the Dark 5. C'est probablement pour ça qu'ils signent à tour de bras des contrats portant sur des acquisitions de technologies 3D. Mais chut, on ne vous a rien dit.





L'ogre qui se faisait bouffer

Regardez attentivement les images, ça ne vous rappelle rien ? Mais si, allez, dites oui, sinon je vais avoir l'impression d'avoir pondu un dossier « jeu indépendant » pour rien dans le Spécial Eté. Zut quoi, soyez sympa. Bon, on va dire que vous avez hurlé « mais ouiiiiiii, bien sûuuuur » en matant les captures de Ankh.
Si je vous en parle c'est parce que ce jeu développé avec Ogre3D, le plus célèbre des moteurs open source, vient de trouver un éditeur. C'est Micro Application qui s'y colle et nous sortira le bestiau vers le mois de novembre. Du coup, ça s'appellera « Ankh : Une aventure égyptienne » et ça se présentera sous la forme d'un jeu d'aventure mâtiné d'humour noir. Tout cela est développé chez les Allemands de Deck 13 qui pour le coup deviennent un brin moins indépendants. Quand on vous disait qu'avec un peu d'effort et des outils gratos, on pouvait y arriver, on ne déconnait pas.



Bet on Sortie

Alors ça, c'est vraiment pas de bol : la sortie de Bet on Soldier a été repoussée d'une quinzaine de jours. Dommage pour tous ceux qui attendaient avec impatience la sortie de ce FPS original mélangeant cinquième guerre mondiale et jeux télévisés. D'un côté c'est bien, ça va permettre à Kyloton de peaufiner la finition du jeu et d'éliminer les derniers bugs. D'un autre côté c'est moins bien, parce que BoS va sortir sans qu'on puisse le tester et du coup on ne pourra pas vérifier qu'ils sont vraiment partis, tous les méchants bugs. Si vous voulez éviter les mauvaises surprises, vous savez ce qu'il vous reste à faire. Oui, « attendre le prochain Joystick », c'est bien ça.


En tapis volant dans les rues de San Francisco. Ça, c'est original.

Genre : Aventures barrées
Éditeur : Focus Home Interactive
Développeur : Frogwares/Franco-ukrainien
Sortie : 3e trimestre 2005

80 JOURS



Voyage au centre de la Terre, La Boucle d'Argent (avec Sherlock Holmes)… Jusqu'ici on n'était pas très fans des jeux de chez Frogwares. 80 jours pourrait marquer un renouveau d'intérêt : joli, entièrement en 3D temps réel et annonçant quelques innovations intéressantes, ce jeu d'aventure choisit le thème du fameux livre de Jules Verne, sans non plus éviter toute fantaisie, loin de là. Très steampunk, le scénario vous met aux commandes d'Olivier, neveu d'un riche excentrique ayant fait le pari de voyager autour du monde, en 80 jours donc. Les personnages sont différents de l'œuvre originale et pour cause, l'histoire se déroule en 1899. Vous devrez résoudre un tas d'ennuis administratifs à chaque étape pour progresser, tout en gérant votre argent et le temps imparti. Du Caire à San Francisco en passant par le Japon, énigmes et petits boulots divers devraient rythmer ce jeu qui ne se prend pas la tête. Au programme : humour, anachronismes, véhicules bizarres, furtivité, déguisements en tout genre, décors étonnants… et même un clip made in Bollywood ! Lors de la présentation générale des jeux Focus, le patron de Frogwares a passé sa journée à le faire admirer aux journalistes incrédules, en montant le son à fond. Les autres exposants étaient ravis. Reste maintenant à découvrir les énigmes. On rigole, on rigole, mais c'est important aussi.

Fumble


Ah les jolies décorations victoriennes que voici !

Genre : Aventure avec un grand mou
Éditeur : Focus Home Interactive
Développeur : Pendulo Studios/Espagne
Sortie : Novembre 2005

RUNAWAY 2 THE DREAM OF THE TURTLE

Focus nous a présenté le second épisode de Runaway, le jeu d'aventure de Pendulo Studios. Alors que dire, si ce n'est que les graphismes s'annoncent très mignons et pleins de caractère ? Non parce que niveau gameplay, pas grand-chose n'a changé. « Le Rêve de la Tortue » reste le point & click classique qu'était son grand frère. Il se peut même que le fameux cas des objets qui apparaissent après qu'on ait « déjà regardé dans le sac, et qu'il était vide, bon sang ! » refasse surface. Enfin, au moins cette fois, on est prévenu. À part ça, Pendulo semble s'être mis à l'écoute des fans du premier et devrait nous pondre des énigmes un peu moins tordues. Brian et Gina sont évidemment de retour, mais comme je ne suis pas le seul à trouver cette dernière un peu vulgaire, les scénaristes ont, paraît-il, prévu quelques intrigues affectives entre Brian et Sushi, la geekette de Runaway. Quant à l'histoire, on n'en apprendra pas plus pour l'instant, si ce n'est que les personnages les plus marquants du premier épisode apparaîtront ici ou là. L'idée d'un chapitre entièrement consacré aux pirates en hommage à Monkey Island éveillera aussi la curiosité du connaisseur. Sauront-ils se montrer aussi drôles que le maître ? On attend de voir.

Fumble



Quel genre d'aventure va nous mener d'un climat tropical à ce lieu recouvert de neige ?





Le côté cartoon de Runaway se retrouvera aussi dans la qualité des animations.

RHEM® 2
La Cité Interdite

LE JEU D'AVENTURE ET DE RÉFLEXION ULTIME !

La découverte d'une clef mystérieuse vous ouvre les portes des entrailles de RHEM, un complexe réseau souterrain composé de galeries et de cavernes. Enigmes requérant toute votre logique, puzzles passionnants... Seuls les joueurs les plus aguerris parviendront aux portes de la légendaire cité cachée.

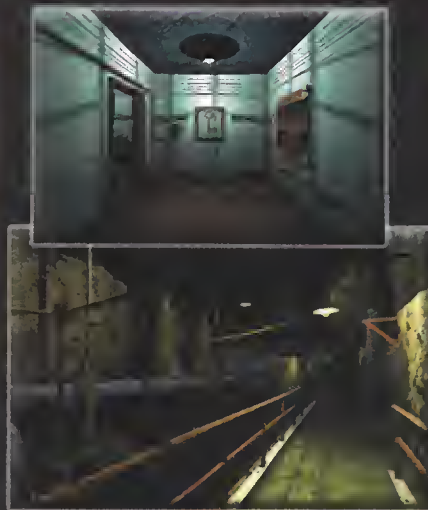


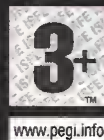
"Ses énigmes sont d'un très bon niveau"

14/20

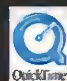


Réf. : 4470





PC CD ROM







Micro Application

www.microapp.com/jeux

>Genre : Contaaaact !
>Éditeur : 2K Games
>Développeur : Pterodon/Tchéquie
>Sortie prévue : Automne 2005

VIETCONG 2

Sorti début 2003, techniquement assez pauvre, le premier Vietcong avait pourtant su trouver son public. Peut-être grâce au charme si particulier de la guerre dans la jungle contre des types en pyjamas noirs ? Dans ce cas, sa suite sera un peu différente, puisque Vietcong 2 commencera dans les rues ensanglantées de la ville de Hue, l'ancienne capitale impériale. Pendant l'offensive surprise du Têt de 1968, sa capture par les Nord-Vietnamiens puis sa lente reconquête maison par maison en firent le théâtre de féroces combats urbains. Au cas où ça ne vous dirait rien : c'est le tas de ruines qu'on voit à la fin du film Full Metal Jacket. Toujours développé par les Tchèques de Pterodon, ce deuxième épisode bénéficiera d'un moteur graphique remis à neuf, ce qui n'était pas du luxe, ainsi que de nouvelles physiques. Petite originalité, le jeu comportera bien sûr une campagne américaine, mais aussi une campagne nord-vietnamienne. D'après les développeurs que j'ai pu rencontrer à Prague, en tant qu'anciens alliés communistes les Tchèques ont pu disposer de la part des autorités actuelles de bien plus d'aide et d'informations pour réaliser le jeu que n'auraient pu en obtenir des Américains. Mouais, je demande à voir. Pour le multijoueur, Vietcong 2 permettra le jeu coopératif à plusieurs contre l'I.A., mais aussi des modes Deathmatch et Capture the Flag jusqu'à 64 joueurs, avec des véhicules et des classes de personnages. Rien de renversant apparemment, mais après tout on n'est jamais à l'abri d'une bonne surprise...



Forcément, ça sera pas la même ambiance que les patrouilles dans les marécages.



Atomic

Le bonheur est dans le Preys



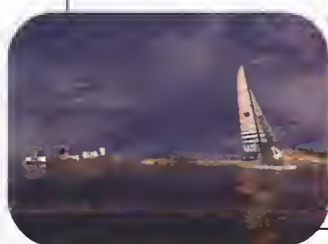
Prey, la nouvelle production 3D Realms, sera-t-elle autre chose qu'un gros FPS bourrin ? Contre toute attente, ça semblerait être le cas. De récentes indiscrétions de la part des développeurs font état d'un jeu découpé en 60 % de phases d'action et 40 % d'énigmes. A priori on s'oriente vers des tas de prises de tête à base de portails à sens unique et de labyrinthes tarabiscotés. Quand on voit le level design qui permettra de grimper au plafond et ce genre de trucs, je n'ose imaginer les crises de nerfs qu'on va se taper tout au long de la vingtaine d'heures de jeu promises. Attendez, je sors ma calculette, ça représente tout de même 8 bonnes heures de réflexion. Soit le double de ce que je m'autorise tous les mois. Ça va être chaud.



Pauvre Nokia...

...qui décide de sortir une nouvelle version de la N-Gage le jour où sort la PSP. L'innovation est absolument fantastique puisque la console sera tout bêtement une N-Gage de couleur argentée. Génial ! Oulàlà, ils doivent être morts de trouille chez Sony.

Attention, NADÉOMANIAQUES !





C'est la fête en ce moment pour le studio Nadeo : avec Virtual Skipper 4 et l'extension Trackmania Sunrise Extreme, ainsi que la réédition du premier Trackmania accompagné de ses deux add-on, ce ne sont pas moins de trois titres qui sont annoncés sur la période octobre-novembre 2005. Bon, pour tout vous dire je n'ai joué à aucun d'entre eux, mais il y a tellement de gens qui m'en disent du bien qu'ils sont forcément intéressants. Et ce n'est pas du tout parce que j'ai reçu des menaces de mort de la part des fans que je vous raconte ça ! Si vous aussi, vous êtes curieux de découvrir ce jeu de course atypique qui déchaîne les passions, c'est l'occasion rêvée. Et si après tout ça vous n'êtes toujours pas convaincu, évitez de vous aventurer seul dans les ruelles sombres : c'est dangereux, un fan vexé.

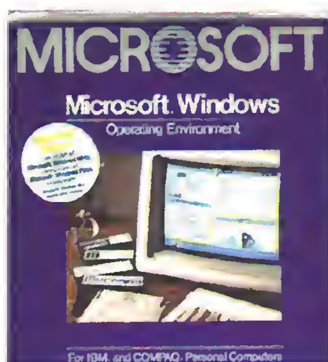
Des cadeaux ! Des cadeaux !

On ne vous en parle jamais et pourtant, ils nous aident bien pour remplir les galettes qui accompagnent le mag. Qui donc ? Mais nos amis de GameWallpapers.com, pardi. Leader incontesté du fond d'écran pour joueurs, le site ne distribue que des œuvres originales, réalisées en interne sur base des artworks que laissent filer les éditeurs. Et depuis cinq ans, ils font ça bien. Pas comme certains trucs amateurs coupés-collés en deux secondes sous Photoshop, avec les pieds. Non, non, leurs wallpapers c'est la classe. Bon, du coup, ce n'est dispo que sur abonnement mais comme on est sympas, on vous file une réduction pour avoir accès au contenu du site pour 9,95 euros (au lieu du tarif normal de 14,95 euros). Il suffit de vous inscrire sur www.gamewallpapers.com et de mentionner le code « JOYSF ». Et si vous êtes vraiment fauché, vous trouverez une sélection sur le CD/DVD. Et si vous n'avez pas de lecteur CD/DVD… là je ne peux plus rien pour vous.

Marche arrière

Marche arrière

Super attendu pour 2006, Windows Vista, anciennement connu sous le nom de Longhorn, se fait déjà démonter la tête par de méchants virus. Pas de panique, ces attaques ne concernent évidemment que la première bêta sortie par Microsoft. On apprend par ailleurs qu'elles se concentrent pour l'instant sur « Monad », le machin en ligne de commande pour écrire plein de scripts dédiés et qui devait révolutionner Windows. Bah, ça sera pour une autre fois vu que Microsoft a décidé de le retirer de la version finale de son futur OS. Après WinFS, c'est donc déjà la deuxième grosse innovation qui passe à la trappe. Dommage. Enfin, moi, de toute façon, ces avancées me dépassent. Tant qu'ils ne touchent pas à l'essentiel, le machin qui fait des trucs 3D rigolos avec mon bureau Windows, tout va bien.

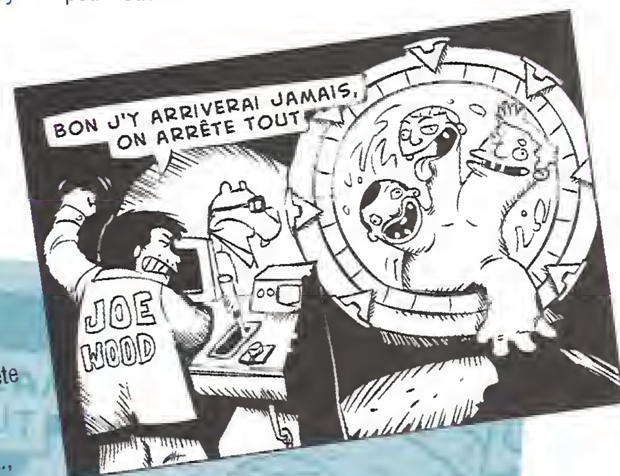


Le packaging n'est pas encore définitif.

Pas assez buggé, mon fils

BUGGÉ

Oulà, voici une nouvelle qui va en faire chialer plus d'un. Sortez les mouchoirs, c'est parti. Vous attendiez le jeu Stargate SG-1 : The Alliance avec impatience ? Eh bien, vous allez être déçu. Le développement est arrêté et on ne sait pas encore s'il reprendra un jour. Son éditeur, Jowood est en pétard envers Perception, le développeur. La raison est toute simple : le jeu serait complètement pourrave, bon à finir la tête la première au fond d'une poubelle. Une très très mauvaise nouvelle pour les fans de la série en plus de l'affreuse impression d'assister à un règlement de comptes. Bon O.K., c'est plutôt sain de repousser la sortie d'un jeu sur de tels arguments. Mais quand l'éditeur affirme que le jeu ne répond absolument pas aux critères de qualité requis, je me demande ce qu'ils veulent dire exactement par là. Non parce que quand on sait que les « critères qualité » de Jowood ont permis la sortie de ce boulet de Söldner, je vous laisse imaginer à quoi devait ressembler Stargate. Perso j'aurais bien dit « à la série », mais je ne voudrais pas me faire lyncher.





La menace fantôme

Tiens, Ghost Recon 3… Euh, mais où est donc passé le 2 ?! Ah oui, il avait été annulé et réservé aux consoles tellement il était pourri, voilà, c'était ça. Pas grave, ce troisième volet semble repartir du bon pied avec des visuels fleurant bon le poutrage intersidéral. Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter nous emmènera donc trucider du bad boy dans les rues de Mexico. Mais attention, pas n'importe quand, en 2013, avec des soldats métamorphosés en véritables ersatz de Robocop grâce à leur équipement « Integrated Warfighter System » inspiré de véritables projets de soldats du futur. Prévu pour novembre 2005, le scénario nous demandera d'aller sauver le président des États-Unis lui-même. Ah ça, en revanche, je ne suis pas sûr que ça motive tout le monde.



Les aventures de Rico ne feront pas dans la subtilité. Mais bon, avec un prénom pareil…



À première vue, un GTA-like qui ressemble comme deux gouttes d'eau à Boiling Point, ça vous brancherait, vous ? Même contexte tropical, avec le méli-mélo de factions politiques qui va avec… Ça fait peur ! Et sans doute à tort, car s'il lorgne bien sur le succès du titre-phare de Rockstar, Just Cause n'arbore jamais la prétention démesurée et boiteuse du Titanic estampillé Atari. Ouf ! D'ailleurs, le thème seul en dit long sur l'absence de sérieux et de prise de tête du jeu. Vous y incarnerez un célèbre agent latino de la CIA, Rico Rodriguez, sorte de bellâtre dépoitraillé à mi-chemin entre Banderas et James Bond. Votre mission, si vous l'acceptez ? Renverser la dictature de San Esperito, une île d'Amérique du Sud, en utilisant savamment la guérilla et les trafiquants de drogue. Mais attention ! Contrairement à San Andreas ou Boiling Point, Just Cause ne s'éparpillera que très peu dans des activités optionnelles. L'essentiel de l'aventure se concentrera sur des missions principales, dispersées un peu partout dans l'île, et divers objectifs secondaires. Ces derniers seront partagés en deux groupes : des contrats pour les factions underground du coin, qui vous vaudront véhicules exceptionnels et armes d'élite. Et puis des annexions de territoire, un peu comme dans San Andreas, où vous serez amené à terrasser des hordes d'ennemis avant de conquérir une zone.



Une scène typique de Despera… Pardon, de Just Cause ! On s'y croirait, non ?

GENRE : ACTION
ÉDITEUR : EIDOS INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR : AVALANCHE STUDIOS/SUÈDE
SORTIE PRÉVUE : 1ER TRIMESTRE 2006

JUST CAUSE

LE CHARME LATINO

Jusqu'à présent, rien de bien foudroyant donc, à ceci près que le jeu a la sagesse de se concentrer sur son scénario et la qualité des missions proposées. Mais c'est surtout dans l'action elle-même que Just Cause pourrait s'avérer bluffant : tout simplement parce que là, ça devient n'importe quoi – mais de manière totalement jubilatoire. Ainsi, ce gros frimeur de Rico porte-t-il toujours sur lui un parachute, ce dernier pouvant s'ouvrir à volonté, sans aucune limite. En chutant d'un avion, depuis le haut d'une falaise, mais aussi sur le toit d'une voiture lancée à ville allure : pratique pour s'élancer rapidement vers le ciel d'un violent appel d'air, avant de redescendre tranquillement vers le sol. Et quand Rico Rodriguez ne plane pas, quand il ne surfe pas d'une bagnole à une autre, il a aussi l'occasion de s'essayer à un nombre de véhicules proprement hallucinant : jusqu'au sous-marin, à l'avion de ligne ou au jet ! Avec une pareille absence de sérieux, on ne s'étonnera pas que l'action soit traitée sur un mode proche de l'arcade, et souvent de manière carrément trépidante. Mais s'il fait souvent dans la franche déconnade, Just Cause n'en conserve pas moins une vraie rigueur sur le plan technologique. Moteur magnifique, avec des petits airs sympas



de Far Cry, et surtout une île longue de 32 km – le tout sans aucun loading ! Jungle, sommets montagneux, cité moderne, plages tropicales… Du déjà-vu, certes, mais combinés ici à une efficacité et une humilité plus que sympathiques. Simple et agréable comme une bonne Margarita, quoi.

DIOGÈNE

Pas de GTA-like sans une vraie ville moderne. Ça tranche avec les bouseux du reste de l'île.

GENRE : ON A RETROUVÉ LA 7e COMPAGNIE
ÉDITEUR : CORNERED RAT SOFTWARE
DÉVELOPPEUR : CORNERED RAT SOFTWARE/ÉTATS-UNIS
SORTIE PRÉVUE : OCTOBRE 2005

BATTLEGROUND EUROPE



L'intérieur du puissant char B1 Bis : c'est de toute beauté.

Cornered Rat Software nous informe de la réédition de son jeu WWII online, sous le nouveau titre Battleground Europe. Ce FPS massivement multijoueur sorti en 2001 n'est pas très connu, pourtant son thème est alléchant : simuler l'offensive allemande de 1940, celle qui a vu la déroute des armées alliées et la conquête de la France en six semaines (la fameuse « Blitzkrieg »). Sur une immense carte représentant fidèlement le front de la Belgique à la Suisse, les deux armées s'affrontent pour le contrôle de positions stratégiques dans une campagne qui peut durer des mois en temps réel. Permettant de jouer avec l'infanterie mais aussi les chars, l'aviation et maintenant les forces navales, WWII online peut se vanter d'un degré de réalisme dans la simulation rarement atteint. Oubliez Battlefield 1942 : dans WWII, le conducteur d'un Panzer doit apprendre à passer les vitesses. À sa sortie le jeu souffrait de graves problèmes d'interface et d'un gameplay très biscornu, obligeant par exemple les conducteurs de camion à rouler pendant des heures sur l'immense carte vide pour que leurs camarades puissent parvenir au front…



Un sacrifice d'autant plus cruel qu'à l'arrivée eux-mêmes ne pouvaient pas descendre de leurs taxis ! Le genre de détail à hurler qui faisait dire que WWII n'avait pas des joueurs, mais des adeptes… Après quatre ans d'améliorations constantes, mais aussi avec des graphismes grossièrement obsolètes, Battleground Europe réserve peut-être encore quelques surprises aux derniers grognards de la ligne Maginot.

ATOMIC

Une idée qui tombe à l'eau

Les Britanniques sont des gens formidables. Tenez, pas plus tard que récemment, un couple d'illustres sujets de Sa Majesté a eu la bonne idée de se carapater en canot pneumatique pour aller se faire des bisous au large. Probablement un peu trop expressifs, nos deux amis tenaient à laisser tout le monde tranquille en s'évadant loin du rivage. Pas de bol, c'est tout le contraire qui s'est produit. Alertés par les cris, de bons samaritains ont très vite appelé les secours pour qu'on vienne en aide à ces « malheureux qui souffrent ». On imagine aisément la gêne des sauveteurs lorsqu'ils se sont aperçus de la méprise. Tout s'est évidemment bien terminé avec une petite réprimande et l'obligation de se rhabiller au plus vite. Moralité : si vous voulez vous envoyer en l'air, faites-le au beau milieu d'un lieu public. Au moins, il n'y aura pas de malentendu.



La poooOOOrte !

Gros coup de panique dans un vol United Airlines qui s'apprêtait à atterrir à Seattle lorsqu'une des passagères s'est dirigée vers la porte de l'avion… pour l'ouvrir. Heureusement pour tout le monde, elle n'a pas eu l'air de savoir comment s'y prendre et a dû rapidement se résoudre à abandonner. Elle n'a manifesté aucun signe de résistance quand on lui a gentiment intimé de rejoindre sa place et d'ARRÊTER DE DÉCONNER. Pour le moment, on ignore encore tout de ses motivations : ça pourrait être un acte terroriste avorté, ou un grand moment de distraction en cherchant les toilettes.

Aftermath…

…la première extension pour HL2 sortira finalement bien en boutique. C'est Doug Lombardi de Valve qui l'affirme. Dans la foulée, le monsieur nous signale qu'il vise une sortie du jeu pour le mois de septembre. Tiens, bizarre, ça me rappelle un truc, mais quoi ?

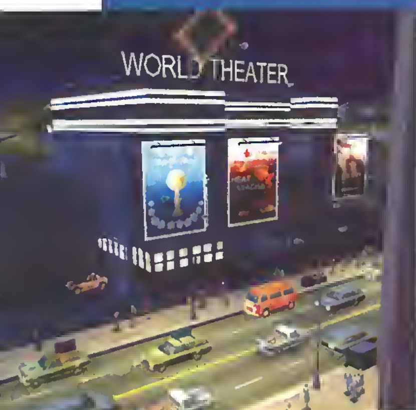


Les constructions auront des codes de couleurs et de formes bien précis, pour identifier instinctivement à quelle culture elles s'apparentent.



Genre : Paris [illegible]
Éditeur : Focus Home Interactive
Développeur : Monte Cristo/France
Sortie : [illegible] 2005

CITY LIFE



Chaque personne dans la rue aura une existence réelle, avec sa propre trajectoire dans la vie.

Je ne suis pas expert en urbanisme virtuel, mais un aspect de City Life me semble particulièrement intéressant : pour une fois l'important dans une ville ce ne sera pas seulement les bâtiments, mais aussi les gens qui vivent dedans. Finalement, ce sont eux qui votent et élisent leur maire, ce n'est donc peut-être pas si bête après tout. Outre la gestion du budget et la planification des diverses infrastructures, tâches coutumières à ce genre de simulation depuis l'ancêtre Sim City, City Life semble s'intéresser fortement aux goûts, aux aspirations et aux modes de vie de ses habitants. Formant des communautés bien distinctes, de natures différentes mais obligées de se côtoyer au quotidien, six cultures clairement identifiées se partageront l'espace urbain. Ces groupes ne représenteront pas des races ou des religions, mais plutôt des affinités socio-économiques. Tout en bas de l'échelle on trouvera le prolétariat : les losers surendettés et largués par la société, les chômeurs de longue durée, scotchés à leur télé, qui rêvent de gagner des millions mais ne sont que le maillon faible.

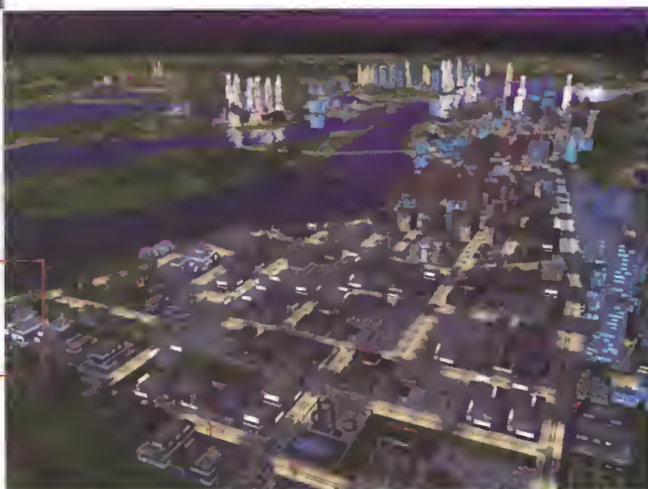


Votre ville peut se servir d'eux, ou au contraire tenter d'améliorer leur existence. Au niveau supérieur on trouvera les petits ouvriers et artisans, des gens qui bossent et qui s'inquiètent de tous ces plombiers polonais qui viennent manger le pain des Français. En opposition, on trouvera les milieux branchouilles : le monde des étudiants fauchés et des instits gauchistes, artistes maudits, saltimbanques sans le sou, testeurs de jeux vidéo et autres parasites.

Je hais les gens

Dans les classes sociales supérieures, on retrouvera les commerciaux, banquiers, assureurs et autres technocrates aux dents longues et à la cravate impeccable. Face à eux s'agiteront les Bobos, bourgeois-boèmes, friqués mais politiquement engagés. Des écolos soixante-huitards, qui râlent parce qu'on a installé une usine pétrochimique ou un incinérateur au bout de la rue et qui prétendent que s'il manque des bras et des jambes à leurs enfants c'est à cause de la dioxine et des pesticides. Vous voyez le genre… Des égoïstes aux poumons délicats, qui pensent à leur petit intérêt mesquin au lieu de penser au mien. Enfin, tout en haut, on trouvera la Jet-Set, la frange de la population qui ne se déplace qu'en hélicoptère et qui consomme trois kilos de caviar par jour. En fait, ils n'aiment pas ça, mais leur caniche refuse de manger autre chose avec ses meringues. Le jeu bénéficiera d'un moteur graphique permettant d'explorer la ville en 3D temps réel, avec des centaines de bâtiments à construire et la possibilité de consulter la biographie de tous les habitants croisés dans les rues (pour savoir s'ils évoluent dans la société ou restent toujours au même niveau). Même si finalement je ne sais pas grand-chose du gameplay réel, en tout cas l'idée paraît intéressante.

Atomic



C'est beau, une zone industrielle la nuit…

C'est rien, juste un peu de conjonctivite.



Genre : Add-on brûlant
Éditeur : Sony Online Entertainment
Développeur : Sony Online Entertainment/États-Unis
Sortie : 15 septembre 2005

EVERQUEST II DESERT OF FLAMES

Je n'oublierai jamais le désert de Maj'Dul/Les crocodiles féroces, les falaises escarpées/la chaleur du sable, les Sand Giants que tu abattais/Je n'oublierais pas, pourtant je n'y suis jamais allé… (À chanter sur l'air de La rua Madureira, de Nino Ferrer) Eh oui car malheureusement pour nous, la bêta de Desert of Flames a commencé un peu tard pour figurer dans le sommaire de ce mois-ci. Je me permets d'utiliser le passé alors qu'à l'heure où j'écris ces lignes le lancement est prévu dans quelques jours, mais bon. Quand c'est mort, c'est mort. Donc, sur cette belle chanson, retenons les points les plus importants du premier add-on payant annoncé par SOE pour Everquest II, en attendant le test. Il s'agit d'un vaste territoire ensablé, typé oriental et peuplé de sacs à main ambulants. Pas de doute, les fans du premier Everquest seront ravis de le retrouver fameux Oasis of Marr. Une nouvelle animation nous permettra d'escalader des parois. Combien ? Où ça ? Pourquoi ? On verra, en espérant que ça ne reste pas qu'un simple gadget. À part ça, des emotes audibles amélioreront la stratégie au sein des groupes qui ne sont pas déjà pluggés entre eux via teamspeak. Et plus intéressant, l'option joueur contre joueur débarque sous forme d'arènes assez folklos. Vous y entrerez avec votre personnage ou même sous la forme de diverses créatures. Équilibre des classes, es-tu là ? Impossible à dire pour l'instant, mais au moins ça a l'air fun.

C'est joli et paisible pour l'instant, mais attendez que les Américains débarquent.



Momies, Djinns et Tonic

Malgré son nom, Desert of Flames se veut aussi très accueillant. Il proposera moult activités pour les aventuriers niveau 45 et plus ;



SOE en profite d'ailleurs pour remonter le niveau max à 60. Le cadre de vie proposé s'annonce plus agréable que la plupart des décors (très jolis, mais plutôt hostiles) d'Everquest II, avec des couleurs chaudes et une ville animée. Voire très animée. Je parle de l'activité parfois brutale entre factions, même dans les zones les plus sûres habituellement. La Cour des Lames, la Cour de la Vérité et la Cour de la Thune regrouperont chacune une tripotée de sous-groupes aux relations tumultueuses, un vrai casse-tête. Les ennemis de vos amis seront vos ennemis et, à moins de rechercher la neutralité à tout prix en fréquentant la Tour de la Lune, il vous faudra accepter de ne pas plaire à tout le monde. Si seulement de telles embrouilles avaient été possibles dès la sortie d'EQ II… Côté graphique, c'est toujours aussi jouissif et qui s'en lasserait ? La bêta sera aussi l'occasion de mater la refonte du système de combat (disponible pour tous, sans add-on, bien entendu). Bref, un tas de nouveautés à désosser ! Je ne serais peut-être pas au niveau pour aller buter la paire de nouveaux dragons du coin, mais je vais bien trouver un ou deux gardes du corps pour aller tirer la langue aux géants des sables.

Fumble

Plus on regarde ce qui se fait du côté du jeu indépendant et plus la sélection est rude. On y trouve quantité de bons jeux et il faut savoir faire de douloureux sacrifices. Ce mois-ci, je vous ai dégotté quelques titres « coups de cœur » pas forcément au top de la technologie mais bougrement intéressants. De la réflexion, du sport, un jeu de bagnole/tir bien bourrin et un concept des plus étranges. Largement de quoi occuper vos longues soirées d'hiver… Quoi ? On est encore en été ? Oh ben c'est vraiment dommage ça. Vous pouvez fermer les volets, vous n'en profiterez pas.



Ça vous fout les boules, hein ?



N'essayez pas de tout éliminer, prenez votre temps et construisez des combos.

QUAND Y EN A PLUS,

DANS LE JOY SPÉCIAL ÉTÉ SORTI LE MOIS DERNIER, JE VOUS AI TARTINÉ SEPT PAGES SUR LE JEU VIDÉO INDÉPENDANT, SA VIE, SON ŒUVRE ET TOUT LE TOUTIM. AU-DELÀ DE L'APPROCHE ANALYTIQUE DU PHÉNOMÈNE, VOICI VENU LE MOMENT DE PARLER DE QUELQUES AUTRES BONS TITRES ISSUS DU MÊME MILIEU. JETEZ-Y UN ŒIL OU DEUX, ÇA VAUT LE DÉTOUR.



C'est quand même supra moche. Gruth ? Ces gens ont besoin d'aide.

COUP DE BOULE

Fils spirituel du fantastique et légendaire Puzzle Bobble, Atlantis est un excellent moyen de se flinguer les méninges en s'amusant comme un taré. Comme avec tous les jeux de ce type, il ne faut pas plus de trois minutes pour assimiler le concept et environ cent fois plus pour l'expliquer en détail. Comme je n'ai vraiment peur de rien, je vais essayer de faire simple. Le jeu se divise en tableaux, chacun représentant un niveau du jeu parmi plus de 80 au total. Chaque niveau se présente sous la forme d'un long canal tordu d'où descendent inexorablement en file indienne un tas de petites boules de couleur. Le but ? Les éliminer, les éradiquer, envoyer tout ce beau monde en orbite afin d'obtenir un tableau tout beau et tout propre bien sûr ! Les boules s'éliminent par trois de même couleur et toute la difficulté vient de l'obligation de surveiller en permanence la couleur des boules situées aux extrémités de celles que l'on fait disparaître. Des bouboules similaires s'attirent et ramènent tout le monde vers l'arrière (bieeeen), alors que deux sphères différentes généreront un « trou » dans la ligne (pas bieeeen). La finalité étant surtout de créer des combos de folie en tirant une boule sur deux autres pour assister à une énorme réaction en chaîne. Voilà, c'est tout bête et génial au point de ne plus pouvoir en décrocher pendant dix ans une fois la partie lancée. Demandez à C_Wiz ce qu'il en pense, enfin si vous le trouvez. La dernière fois qu'on l'a vu vivant c'est après qu'il ait déclaré « Bon, j'essaie ton machin… ». Depuis ? Plus rien. Et on aurait même pu hurler au génie si Atlantis n'avait pas repompé une grosse partie du concept du célébrissime Zuma. À la différence que dans ce dernier le lanceur est placé au



centre et peut être orienté à 360 degrés. Atlantis a surtout l'énorme avantage de disposer de graphismes léchés, une fluidité sans la moindre faille ainsi qu'une bande-son vraiment tripante. Dans les deux cas, il y a une démo limitée à une heure et les jeux sont vendus à des prix très similaires. Comme je suis un mec bien, je vais vous laisser choisir.
Atlantis : www.funpause.com/atlantis/
Zuma : www.shockwave.com/sw/content/zuma

FILET MIGNON

Bon O.K., Dream Match Tennis n'a vraiment pas la classe graphique d'un Top Spin. Pourtant, au-delà de l'aspect purement esthétique, le jeu affiche un très bon niveau. Bien aidé par la variété conséquente de coups et l'approche « simulation » vraiment loin d'être ridicule pour une petite production. Par exemple et contrairement à Virtua Tennis ou Top Spin, il est plus qu'aisé d'envoyer la balle hors des limites du court. Ça n'a l'air de rien, mais frissonner de terreur en préparant sa frappe, ça fait bien longtemps que ça ne m'était plus arrivé dans un jeu de tennis. Passé le douloureux moment de l'apprentissage et à condition de paramétrer l'I.A. vers un niveau accessible, on progresse bien vite. Il ne faut pas

Y EN A ENCORE



Euh non mais je… testais les collisions avec le filet.

très longtemps pour commencer à balancer des coups droits ou des lifts de folie furieuse. Pour ne rien gâcher, il est possible de disputer de vrais et gros championnats en enchaînant les rencontres sur tous les types de surfaces.
Malheureusement, côté technique, ça coince un peu. On a déjà évoqué les graphismes dépassés, mais ça n'est pas vraiment génial non plus du côté des animations. Pour tout vous dire, on a souvent l'affreuse impression que les joueurs se baladent avec un balai coincé entre les fesses. Les pauvres. Ce qui explique sans doute leur vitesse de déplacement étonnamment peu élevée. À tel point qu'il est parfois impossible d'aller chercher une balle que même Maoh aurait pu rattraper en trottant sur ses toutes petites jambes. Dommage, car le jeu pourrait passer de « bon » à « excellent » avec un tout petit peu de travail en plus de la part de ses géniteurs.
En attendant, il est possible de s'essayer à la démo, là aussi en temps limité. Elle permet de se forger une opinion assez précise du jeu. Après, c'est à vous de voir si ça vaut un peu moins de 5 malheureux euros. Moi j'en connais quelques-uns qui ont déjà craqué.
www.bimboosoft.com/

On passe à la caisse ?

Je ne sais pas si vous avez écumé les routes mal famées d'un certain Interstate 76, mais si c'est le cas, vous retrouverez un peu de cette merveille dans Mexican Motor Mafia.
Arrêtez de me jeter des tomates à la figure en matant les captures d'écran, je n'ai pas dit que c'était techniquement similaire. N'exagérons rien. Simplement, ce joli titre indé tout en 2D « old school » affiche une ambiance vraiment particulière avec ses cinématiques en style comics et pas mal d'humour noir. Le jeu est vu du dessus, on dirige sa petite bagnole et on affronte un tas de criminels notoires dans des duels impitoyables. On y joue au clavier pour diriger la voiture et la souris permet de viser avec l'arme. Un gameplay enfantin pour un jeu vraiment addictif. Au fur et à mesure des victoires, on gagne de la thune pour acheter des bagnoles aux performances accrues ou un arsenal d'armes nettement plus convaincant. Il y a même un lance-roquettes histoire de convaincre le plus sceptique des Atomic de s'essayer au titre. Ils ont vraiment pensé à tout, les fourbes. Évidemment, il faut adhérer à la vision étriquée imposée par la 2D un poil désuète mais une fois qu'on est lancé, c'est comme avec la coke : très difficile d'en décrocher. D'autant que les développeurs ont affublé leur jeu d'un véritable scénario et d'une



C'est plat comme Zazie, mais c'est joli. Pas comme Zazie

ambiance musicale à vous coller au plafond.
Et même si Mexican Motor Mafia comporte encore quelques lacunes, le jeu est en évolution permanente et tout devrait être corrigé au fur et à mesure par ses auteurs. La démo se montre bien sympathique puisqu'elle vous permet de tester tout le premier chapitre avant de tenter de s'en prendre frénétiquement à votre portefeuille. www.mexicanmotormafia.com/

Le gros laid du mois

Le titre de jeu le plus étrange du mois revient sans aucun doute à Façade. De prime abord, quand on s'attarde plus de trois secondes sur les graphismes, on ne ressent qu'une envie : vomir. On le dit souvent, les graphismes ne font pas un bon jeu, mais tout de même, les gars, c'est pas sérieux un truc pareil. Parvenir à créer des personnages encore plus moches que dans les jeux du défunt Cryo, il fallait oser ! Et pourtant… Passons sur l'aspect visuel rebutant, ce n'est vraiment pas là que se situe l'intérêt du titre. Heureusement d'ailleurs. Façade est un jeu expérimental, un concept chelou (un peu comme moi quand je roule à vélo) et surtout une démonstration de ce qui se fait de mieux en

La carte permet de se déplacer ou de rencontre les adversaires au hasard…



matière d'intelligence artificielle. Si vous êtes un fervent adepte du Web, vous connaissez peut-être ces robots « intelligents » capables de répondre à des questions simples.
Eh bien ici c'est un peu la même chose sauf que les développeurs en ont fait un gros jeu totalement gratuit. En très gros, vous êtes embringué bien malgré vous dans une sombre dispute conjugale, le tout étant représenté en vue subjective. Les deux empaffés incapables de se rabibocher tout seuls comme des grands peuvent être consultés et à vous de trouver quoi leur dire, en roue libre. Vous écrivez les phrases que vous voulez et les personnages se feront alors une joie de répliquer. Leurs comportements changeront également du tout au tout en fonction de la manière utilisée quand vous leur adressez la parole. La suite ? À vous de la découvrir.
C'est tellement bien foutu qu'on peut aligner des formules complexes sans pour autant coincer l'intelligence artificielle toutes les trois secondes. Évidemment il faut maîtriser un peu la langue de Shakespeare, mais le jeu en vaut largement la chandelle. Certains n'hésitent d'ailleurs pas à qualifier Façade d'avancée majeure dans le petit monde du jeu vidéo. Je ne peux que vous conseiller d'essayer en laissant les préjugés au placard. Façade mérite vraiment qu'on s'y attarde. En revanche, il va faire flamber votre modem, le programme pesant pas moins de 800 Mo. Ouch. Et un processeur cadencé à 1,6 GHz est également nécessaire. Re-ouch. Ah ben oui, mais je vous ai dit que c'était gratuit ?
www.interactivestory.net/

Yavin



Enfin au moins ils sont intelligents, ça compense leur physique.

King Kong

par Faskil

Installée au calme, à Montpellier, dans une petite maison où l'on passerait volontiers ses vacances, l'équipe de développement d'Ubisoft met la touche finale à King Kong, adaptation risquée d'un gros blockbuster à venir. Le titre avait mis une bonne claque à Caf' en mai, pendant l'E3, j'avais vraiment hâte de pouvoir m'y essayer. D'entrée de jeu, Michel Ancel (en charge du projet) nous prévient qu'il n'a pas vraiment préparé quoi que ce soit pour la présentation et que ce devrait être assez bref pour nous laisser le temps d'y jouer. Une heure et demie plus tard, nous sommes toujours suspendus à ses lèvres.

Un gorille et une femme

C'est qu'il en parle avec passion de son rejeton... Ce qui ne devait être qu'une rapide démo tourne très vite au discours emballé. Il nous parle d'abord de Peter Jackson, bien sûr, le réalisateur du film. Très soucieux de s'impliquer dans le processus du jeu, surtout après les « petites déceptions » suscitées par les adaptations du Seigneur des Anneaux chez Electronic Arts, Jackson suit le développement dès le début.

Quelques mois après les sourcils levés par la présentation de l'E3, il était temps de confirmer que ce King Kong avait de quoi nous faire rugir d'impatience. C'est chose faite, puisque Michel Ancel, le papa du monstre, nous a lui-même mis le pad dans les mains.



C'est ça, mon grand : ouvre bien la bouche, je vais m'occuper de cette carie.

Obsédé par son film, Carl Denham mettra ses compagnons en péril à plusieurs reprises.

Gamer à ses heures, c'est un fan de Beyond Good & Evil. Ça tombe bien, c'est Ancel qui l'a fait, après avoir donné naissance à Rayman. Jackson, Ancel : dès le début, la combinaison enthousiasme. Avant même le début du tournage, Weta (la société qui s'occupe de la 3D sur les films) envoie au Frenchy de jolis artworks : des « inspirations » qui ne sont en rien des illustrations définitives mais plutôt des « recherches » esthétiques pour trouver la « couleur » du film.

Carte blanche

Même si le réalisateur reste très présent pour valider les propositions des graphistes et développeurs, il donne toute liberté à l'équipe pour créer les décors ou scènes dont ils ont besoin. Même si elles n'existent pas dans le film. Seule requête : qu'on puisse y jouer dans la peau d'un des héros du film et aussi dans celle du gigantesque quadripède poilu (pas Fumble, Kong). D'où ce mélange hybride mais plutôt efficace de FPS à tendance « survival » (les séquences avec Jack, un des membres de l'équipe de tournage) et des phases de baston avec « finish moves » et tout le bataclan (celles impliquant le gorille). Et pour relier tout ça, un scénario « inspiré » dans les grandes lignes de l'histoire du film. Un réalisateur de films débarque avec une petite équipe sur une île où fourmillent dinosaures et autres créatures hostiles. La nana du groupe se fait sacrifier en l'honneur d'une gigantesque créature simiesque, qui plutôt que de la croquer décide de se barrer avec et de devenir son meilleur pote pour la protéger des dangers de la jungle.

Pour se débarrasser de grosses bestioles, rien de tel que de leur mettre le nez sur un cadavre tout frais, à dévorer sans effort.

Crise de panique

Pour la partie FPS, première surprise : l'absence totale d'interface. Aucune jauge de vie pour savoir s'il faut qu'on commence à détaler, rien. Pas de repère qui rassure, il faut se fier à ses impressions pour jauger de sa proximité avec la mort. Et croyez-moi, ça provoque quelques solides palpitations cardiaques. En pleine action, acculé par deux T-Rex manifestement gourmands, l'écran se voile progressivement de rouge, le héros perd son souffle et il faut s'en remettre à ces quelques indications pour savoir si l'on va bientôt mordre la poussière. Du coup, on flippe, on sort la grosse artillerie, mais même le gros calibre ne semble pas suffire à blesser nos prédateurs. Heureusement pour ma pomme, deux autres créatures, plus modestes, sont à ma portée. Je les embroche, je cavale et hop, magie, les gros vilains qui voulaient ma peau se jettent sur ce repas inattendu. C'est un des gros points forts de ce titre : la possibilité d'interagir sur la chaîne alimentaire. Un gros pas beau vous embête ? Filez-lui à bouffer et passez votre chemin. Jouissif.

Dans la peau de la bête

Dans les séquences où l'on incarne Kong, notre objectif est de protéger Kate, la captive. Et aussi de sauver nos poils, y'a des tas de créatures qui se feraient bien du gigot de gorille. Même s'il fait plusieurs mètres de haut et qu'il est le Roi de la jungle, faut bien bouffer. Les différends de ce genre se règlent dans un mode qui n'est pas sans rappeler les jeux de baston 3D sur consoles : arène relativement fermée, coups spéciaux pour envoyer valdinguer les adversaires, tout y est. On a même le droit de « finir » son adversaire en lui déchirant violemment la mâchoire. Raffiné. Malgré quelques petits problèmes de positionnement de caméra (le seul point faible d'un moteur 3D aux petits oignons), ce genre de récréation est la bienvenue pour ponctuer l'histoire. Un mélange des genres plutôt beau gosse, dont il faudra démontrer la pertinence sur le long terme. Les quelques niveaux auxquels nous avons pu nous essayer nous ont vraiment donné envie d'en avoir plus. Reste à confirmer cet excellent premier contact dans une version plus aboutie. Ce qu'on ne manquera pas de faire dès le mois prochain.

« Tu crois qu'il nous a vus ? »







Les scènes avec King Kong : dignes héritières des jeux de baston sur consoles.



« Et si j'appuie là, ça vous fait mal ? »

La modeste pétoire que je tiens en main ne suffit même pas à le chatouiller. Il va falloir trouver autre chose.





Genre : **Gorille dans la brume** | Éditeur : **Ubisoft** | Développeur : **Ubisoft Montpellier/France** | Sortie prévue : **Octobre 2005**



Joystick : King Kong proposera deux modes de jeux qui nous glissent respectivement dans la peau de deux personnages a priori antagonistes : Jack et le gorille. Vous n'avez pas peur de provoquer une vague de schizophrénie chez les joueurs ?

Michel Ancel : Héhé, c'était justement un des éléments de réflexion principal. Cette problématique nous a d'ailleurs perturbés pendant plusieurs mois. Au début, quand Peter Jackson a fait cette requête, je me suis dit : mais c'est délirant, comment on peut faire truc pareil ? Mais je pense que ce qui peut créer une stabilité mentale chez le joueur (rires), c'est que les deux personnages, Jack et Kong, ont finalement les mêmes ennemis. Et tous les deux veulent la même chose : garder la fille. Donc il n'y a pas véritablement d'antagonisme entre eux : ils poursuivent les mêmes buts, mais différemment.

Interview de Michel Ancel



Le feu ne sera pas qu'un adversaire redoutable. Il pourra également nous servir pour enflammer le bout d'une lance par exemple.

Ancel : « Kong, c'est la créature qu'on veut regarder, l'élément spectaculaire. »

Vous pouvez nous parler un peu du principe de « chaîne alimentaire » qui semble sous-tendre une bonne partie du jeu ?

Plus globalement, l'idée de base c'est d'utiliser ce qui est présent à l'écran le plus possible. Il n'y a pas de bestioles qui servent de décoration. Même les oiseaux qu'on a mis au départ pour habiller le décor, maintenant on peut les buter et leurs cadavres attirent les autres prédateurs. Il en va de même pour les armes : ce que je vois, je peux l'utiliser. Si je vois quelqu'un qui a une arme, je peux lui demander de me la passer. Et comme les animaux ne disposent pas de technologie et ne disposent pas de tactiques de combat très sophistiquées, il fallait qu'on trouve une profondeur de gameplay quelque part pour éviter le syndrome du « je tire sur des dinosaures de plus en plus gros avec des armes de plus en plus balèzes ». On a donc opté sur une plus grande interaction entre les créatures.

Sans interface, comment fait-on pour estimer son niveau de vie ?

Le principe est simple : on meurt systématiquement au bout de trois coups. Le premier me met dans un état d'alerte (symbolisé par des battements de cœur, etc.), le second me met dans un mode où je sais que la prochaine attaque sera fatale. Il y a un dégradé dans le feedback visuel et sonore qui renseigne le joueur sur son état. Par exemple, quand on commence à entendre la musique, c'est qu'il est temps de déguerpir. Mais tout n'est pas forcément perdu, puisque même dans un stade critique, si on a de la chance, on peut être sauvé par un autre personnage du groupe. Mais ce n'est pas systématique.



Pour les phases avec Kong, pas trop de prises de tête avec le placement des caméras ?

Ça, c'est l'enfer. En fait, il n'y a pas beaucoup de « bonnes caméras ». C'est toujours un compromis entre orienter un point de vue, laisser de la latitude au joueur, anticiper où il va aller... Pour éviter que le joueur ne soit trop perdu, les premiers niveaux de Kong se déroulent sur des « arènes » relativement restreintes. Puis, progressivement, on évolue vers des choses beaucoup plus ouvertes pour finalement terminer sur New York où la liberté d'action est la plus grande.

Justement, pourquoi le choix de la 3e personne pour Kong ?

Kong, c'est la créature qu'on veut regarder, l'élément spectaculaire. C'est le personnage qu'on a envie de suivre, depuis sa première apparition sur l'île jusqu'à la conclusion de l'histoire à New York, là où il va rejoindre son destin, la mort donc.

Hé mais faut pas raconter la fin ! Ça ne va pas être un souci ça, justement ? Savoir que de toute façon, la conclusion comme celle du film ne sera pas un « happy end » ?

Ne vous inquiétez pas, on a quelques surprises en stock (sourire énigmatique).

Florent Sacré
directeur artistique





« WETA nous a fourni un paquet de visuels de « recherche » sur lesquels ils planchaient au moment où ils essayaient de définir la tonalité générale du film. »

Joystick : Quel a été le niveau d'implication artistique de Peter Jackson dans le projet ?
Florent Sacré : Il était assez présent, il a eu des versions régulières et c'était une étape de validation supplémentaire pour savoir si le jeu cadre avec le film. Comme il est réalisateur, il a été une source d'idées parmi lesquelles il a fallu qu'on fasse un tri. Donc, son implication n'est pas totale, ce n'est pas lui qui a dirigé le projet, mais il l'a suivi de très près depuis le début.

Il a eu des desideratas spécifiques ?
Pas vraiment. Il fallait respecter « l'esprit » du film, mais comme il s'est développé en même temps que le jeu, difficile de le faire à 100 %. Donc j'ai tenté de rapprocher nos créations de ce qu'a fait WETA, qui nous a fourni en amont un paquet de visuels de « recherche » sur lesquels ils planchaient au moment où ils essayaient de définir la tonalité générale du film. Pour le reste, ça a été une digression totale. Mais tout ce que nous produisons est validé par Peter Jackson et ça respecte son univers. Il faut bien garder à l'esprit que ce n'est pas le film en jeu : c'est avant tout un jeu inspiré du film.

On a vu beaucoup d'images de la jungle, mais pourriez-vous nous parler de la partie qui se déroule à New York ? Quel traitement graphique allez-vous lui appliquer ?
Un côté rétro, dé-saturé. En plus, la ville est enneigée, de nuit, un petit côté film des années 30, dans la même veine que ce qu'on a pu voir au cinéma dans « Sky Captain and the World of Tomorrow ». Ce ne sera pas le New-York de GTA donc. Même si leur boulot est tout à fait respectable, ça ne collait pas du tout avec l'idée que je m'en faisais pour ce projet.

Le film, vous l'avez dit, s'est développé en même temps que le jeu. Comment avez-vous fait pour commencer à bosser de la sorte, à partir de rien ?
Dès que j'ai reçu les premiers artworks de chez Weta, avant même que l'équipe n'attaque le gameplay, j'ai commencé à créer toutes les textures du jeu. Pendant deux mois, j'ai développé tout l'aspect graphique. Ensuite, on a commencé à faire plusieurs modules (des arbres, des bouts de temple, toutes sortes d'objets...) qui ont été utilisés par le level design. Et sur base de ce que eux faisaient de ces éléments purement graphiques, moi j'adaptais au fur et à mesure jusqu'à ce que la sauce prenne.

La jungle, c'est l'environnement idéal pour se perdre quand on est joueur. Quelle est votre recette pour le guider avec subtilité ?
C'est un vrai challenge, c'est le travail qu'on est en train de peaufiner maintenant autour de l'éclairage des niveaux. Il faut baliser le chemin. J'avais aussi choisi dès le début de travailler sur une jungle en 2D, avec quelques plans assez simples et ensuite la projeter en 3D. Je ne conçois pas de toute façon un décor de façon complexe, je ne suis pas fan du côté « frime » qui consiste à le détailler de façon très pointue, je trouve que le regard s'y perd et que c'est un peu tape-à-l'œil. Je préfère une image plus simple qui « impacte » tout en étant plus efficace en termes de gameplay.



« Ce n'est pas le film en jeu : c'est avant tout un jeu inspiré du film. »


Ce pauvre villageois est bien embêté avec ce gros caillou au milieu de son champ. Heureusement que je suis là...


Ma créature dans toute sa splendeur. Une certaine désinvolture que je vais m'empresser de calmer à grands coups de baffes.


Si l'on est animé d'intentions belliqueuses, on pourra à tout loisir lever de gigantesques armées pour aller faire glisser leurs lames dans les entrailles de l'ennemi.

BLACK

GENRE
Etre Dieu

EDITEUR
Electronic Arts

DEVELOPPEUR
Lionhead/ Grande-Bretagne

SORTIE PRÉVUE
Octobre 2005

Etre Dieu, ça a toujours été une véritable passion chez Peter Molyneux. Il y aurait matière à une vraie analyse psychologique du bonhomme... Mais l'important pour nous, c'est qu'il matérialise ses aspirations en bons jeux. Pour être tout à fait honnête, je suis toujours resté très sceptique sur l'intérêt d'un titre comme Black & White, premier du nom. Oh, je n'irais pas jusqu'à le qualifier de « screensaver à 50 euros » comme certaines mauvaises langues l'ont fait, mais bon, ça n'a pas non plus été la plus grosse claque ludique de ma carrière. Quand on a commencé à nous parler concrètement d'une suite et à nous en montrer des images à l'E3 l'an dernier, j'avoue y avoir été avec les pieds de plomb et le sourire faussement complice du journaliste enthousiaste. J'avais tort.

Errare humanum est

Aujourd'hui, après deux jours passés sur la version bêta, je n'en suis pas encore à vouloir épouser Peter, mais je le présenterais volontiers à ma famille. Enfin, quelque chose du genre. Soucieux de tirer les conclusions des manques du premier opus, l'équipe de Lionhead a revu sa copie en essayant de ne préserver que ce qui fonctionnait bien. On garde donc le concept de « créature », sorte d'avatar (ou de serviteur) du joueur, et qui constitue également, outre sa matérialisation concrète sur le terrain de jeu, un indicateur de son alignement (bon ou mauvais). D'ailleurs, toute la philosophie du titre repose sur ce choix : voulez-vous incarner un Dieu de la paix, qui règne en imposant sa grandeur et sa magnificence, ou un Dieu de la guerre, qui installe sa domination par la force et la terreur ?

Force de frappe

Même si cette version preview ne nous offrait qu'environ 15 % de la surface de jeu totale, il y avait déjà moyen d'en apprécier le potentiel. Grande nouveauté : pour booster l'interactivité, que d'aucuns trouvaient trop restreinte dans le premier, Lionhead y a intégré des éléments de RTS. On peut désormais lever des armées et les envoyer à la conquête d'autres villes, mais un tel choix impliquera inévitablement de voir votre karma virer du côté obscur. Pas de micromanagement pénible à gérer cependant : on recrute son armée, on lui dit où attaquer, c'est tout. On peut bien entendu décider d'intervenir dans le combat, grâce à nos pouvoirs divins, voire envoyer sa Créature se battre si on la flemme. Ça, c'était pour la manière forte. Mais il y a d'autres moyens d'atteindre la gloire.



Il est beau ton village

Pour asseoir sa prestance, il est également possible de préférer le marteau à la lame. En construisant de somptueux bâtiments,


Le gorille de mon adversaire s'amuse à faire péter des volcans. Il va falloir que je le calme avant qu'il ne lance le barbecue.

en dispensant le bien et l'allégresse parmi ses fidèles, protégés par de hautes palissades, on en vient vite à susciter l'envie.
Et les habitants des villages voisins, sans doute moins bien traités, peuvent rapidement décider de déménager là où l'herbe est plus verte. En l'occurrence, chez vous. On en revient toujours à cette conception manichéenne, mise en place dans le premier volet. Mais que vous soyez bon ou mauvais, il y a toujours moyen de parvenir à vos fins. Et j'avoue qu'entre des villages fleuris, peuplés d'habitants niais et rêveurs, et des terres arides, arpentées d'âmes damnées au teint livide, je préfère la dernière option, nettement plus rigolote.

Bêta Bon Dieu

Tiens, et notre Créature dans tout ça ? Eh bien, comme dans B&W1, il va falloir lui apprendre les bonnes (ou les mauvaises) manières.
On dispose toujours pour ce faire d'une « laisse » virtuelle, pour l'attacher à certains objets (bâtiments, citoyens, rochers) et essayer de lui inculquer les automatismes qu'on veut qu'elle



Un petit massage de ventre, parce qu'elle a enfin compris qu'il ne fallait pas manger les villageois.

Prendre un enfant par la main

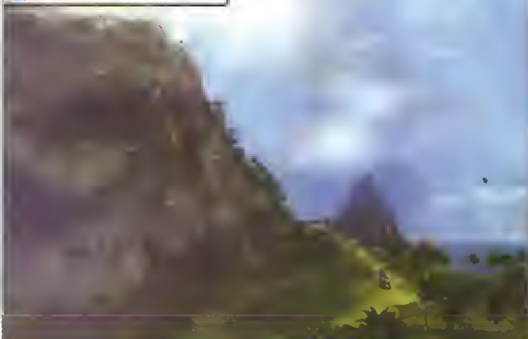
Toute la phase d'apprentissage de la bête fonctionne sur le même schéma : à force de se faire dorloter en réalisant certaines actions, elle finit par percuter que c'est ce qu'on attend d'elle. Un écart ? Un peu de violence pour la remettre au pas. L'éventail des tâches qu'elle peut accomplir est impressionnant : elle peut

Tout au long du jeu, vos guides spirituels (un « bon » et un « mauvais ») vous conseilleront sur la marche à suivre.



& WHITE 2

développe. Personnellement, j'avais opté pour la vache, surtout parce que son air de bovidé émerveillé me rappelait un peu une ancienne petite amie, c'est mon côté romantique.
Au début, la pauvre chose était manifestement un peu perdue et les interrogations que je pouvais lire en phylactères au-dessus de ses cornes avaient de quoi me faire un peu peur :
« J'ai faim. Dois-je manger un villageois ? ».
Ouh là ! Alors, ma grosse (tu permets que je t'appelle ma grosse), comment t'expliquer : non, tu ne mangeras pas mes fidèles.
Et j'accompagne l'injonction d'une petite paire de claques pour bien faire passer le message. « Oh et si j'aidais les villageois à construire ? » Voilà, c'est mieux. Tu vois, quand tu veux...

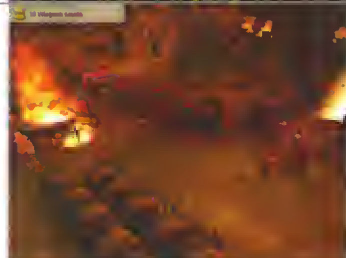


même jouer à la balle ou faire un peu de muscu en se servant de péons comme d'haltères.
Si vous avez pris un parti offensif, elle pourra aussi balancer quelques sorts sur l'ennemi, pour le terrasser plus facilement.
Et son apparence physique évoluera au gré de vos choix philosophiques. Quelque chose me dit que ma vache ne va pas garder son apparence candide bien longtemps...
Allez, hop, j'y retourne, j'ai encore des villages à raser. Mwahaha. C'est bon d'être Dieu.

Je me sens un peu lourd

Encore très instable, la version sur laquelle nous avons pu jouer a provoqué un bon paquet de plantages énervants. Qui plus est, difficile de la faire tourner à plein régime, même sur un gros 3 GHz dopé à la X800. L'ami Peter nous assure que tout cela sera optimisé pour la version finale, mais l'homme est connu pour promettre beaucoup de choses. Ce serait pourtant dommage de ne pas pouvoir s'y éclater à cause de soucis techniques. Allez, Peter, soigne la dernière ligne droite. Parce que Black & White 2 est bien parti pour être le jeu dont nous avions rêvé quand le premier volet est sorti.

Faskil







Ce crétin de soldat va vider son chargeur alors qu'il ne peut pas vous toucher. Un défaut de l'I.A. à exploiter.



En cas de problème durant le vol, des gilets de sauvetage sont à votre disposition sous les sièges et blablabla. Les consignes de sécurité en avion déblatérées par les hôtesses, on connaît. Mais lorsqu'un zinc vous canarde et se crashe sur votre appareil en plein vol, y'a plus personne pour vous conseiller. C'est malheureusement ce qui arrive au pauvre Bill Foster. Ce pilote américain se retrouve derrière les lignes allemandes après un accident d'avion, durant la Seconde Guerre mondiale. C'est évident, ce n'est pas la meilleure période pour trinquer avec les boches. Du coup, il devra tout tenter pour atteindre la frontière suisse en évitant d'être repéré. Le but étant d'être le plus discret possible, Bill doit étrangler ses victimes, planquer les corps et se faufiler partout. Il peut également s'accroupir, se mettre dos au mur, faire du bruit pour attirer un garde et exécuter tout un tas de mouvements pour s'infiltrer. Chaque fin de mission permet de cumuler des points d'expérience et de les dépenser dans des domaines spécifiques afin de les améliorer. Être moins bruyant en augmentant le niveau de discrétion, utiliser des attaques furtives plus efficaces ou accroître la capacité de charge du sac à dos.

PILOT DOWN

GENRE
Infiltration

ÉDITEUR
SG Diffusion

DÉVELOPPEUR
Kuju Entertainment/ Grande-Bretagne

SORTIE PRÉVUE
28 août 2005

Ça ne vole pas haut

Pilot Down reprend bon nombre d'éléments des jeux d'infiltration connus, que ce soit Metal Gear Solid ou Splinter Cell. Mais il semble loin d'égaler les ténors du genre. Surtout côté réalisation. Cette version bêta n'est vraiment pas convaincante car quelques défauts gâchent le plaisir de jeu. Visuellement le moteur 3D est vieillot, et les environnements sont un peu vides. Côté animation, ça manque cruellement de fluidité. Mais c'est au niveau de l'intelligence artificielle que cette bêta pêche le plus. Actuellement, lorsqu'un ennemi vous repère, il ouvre le feu, reste dans sa position sans chercher à se déplacer. Son collègue placé à 50 mètres ne voit rien et n'entend rien. Il poursuit sa ronde tranquillement en attendant que ça se passe. Dans le même registre, lorsqu'un corps est découvert, les gardes s'affolent à peine. Ils se mettent à enquêter durant une minute avant de retourner à leur poste. Ils pourraient se trouver face à un ragondin crevé que ça ne leur ferait pas plus d'effets. Je veux bien qu'on soit bête et discipliné dans l'armée, mais il y a des limites au réalisme ! C'est évident, pour un jeu d'infiltration, l'I.A. est primordiale et pour l'instant, Pilot Down a encore de gros efforts à fournir de ce côté-là. Espérons que la version test sera peaufinée, parce que là j'ai quand même un mauvais pressentiment...

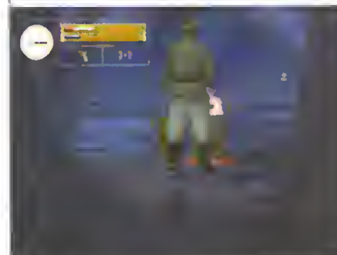
Cyd

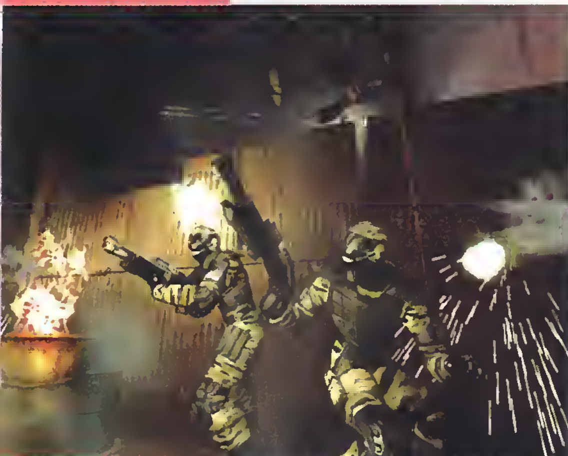


Le sac à dos est rapidement trop petit pour contenir tout ce dont vous avez besoin.



Il faut penser à cacher les corps des victimes pour ne pas laisser de traces de votre passage.




L'une des grandes forces des tueurs joués par l'I.A. : leur mobilité tactique.

C'est l'un des FPS les plus attendus de l'année, pourtant on ne sait rien ou presque de son histoire. Et c'est mieux ainsi, car la peur de l'inconnu est la clef de l'ambiance de F.E.A.R. Il existe différentes formes de peur. Il y a la peur familière dans les FPS, née de la crainte de menaces bien réelles, formidables et dont on redoute la puissance. C'est la peur des soldats ennemis qui vous traquent méthodiquement, esquivent vos attaques, ripostent avec l'implacabilité de machines à tuer bien rodées. De la peur comme ça, F.E.A.R. en regorge : après avoir pu jouer aux tout premiers niveaux du jeu solo, je peux vous dire que son intelligence artificielle est de loin la meilleure que j'ai pu rencontrer depuis que je joue aux FPS, surclassant nettement les fameux marines d'Half-Life ou les mercenaires de Far Cry. Il y a aussi la peur née de la surprise, quand un zombie surgit d'un placard et vous tombe dessus sans même vous laisser le temps de sursauter. De la peur comme ça, F.E.A.R. n'en manque pas non plus...
Mais n'espérez pas vous faire agresser par quelque chose d'aussi banal et rassurant que de simples zombies.

GENRE
Croquemitaine
ÉDITEUR
Vivendi Universal Games
DÉVELOPPEUR
Monolith Productions/ États-Unis
SORTIE PRÉVUE
Octobre 2005

F.E.A.R.


Après F.E.A.R., Sam Fisher ne fera plus peur à personne.



Trouillomètre à zéro

La vraie peur, on la rencontre rarement dans les FPS. Je vous parle de la peur qui commence comme une vague angoisse, puis qui escalade crescendo, devient incontrôlable et débouche sur la panique pure. Celle qui fait allumer toutes les lumières et empêche de continuer à jouer.
Cette peur-là, c'est l'objectif recherché par les concepteurs de F.E.A.R. Leur méthode, éprouvée, s'inspire de Ring, Dark Water et autres histoires de fantômes nippons. Contrairement à beaucoup de films d'horreurs traditionnels, elle ne repose pas sur le gore et la surenchère dans la violence. F.E.A.R. est très gore et d'une violence extrême, mais ce n'est pas le plus important. Bien sûr, l'horrible déclenche la crainte et le dégoût, mais la panique est bien plus intense quand elle découle de l'anormal. L'incompréhensible. L'imprévisible. D'une menace mortellement présente, mais dont la nature totalement étrangère la rend impossible à anticiper. Vous ne comprenez rien à ce qui se passe, vous savez juste que quelque chose qui ne peut pas exister va bientôt s'abattre sur vous pour vous martyriser.
En comparaison, virevolter entre les rafales de soldats futuristes bardés d'armes lourdes est une vraie récréation ! Et ces graphismes... Matez-moi ces photos d'écran, c'est du délire. Techniquement époustouflant, doté d'une I.A. exceptionnelle et d'une ambiance dont on attend beaucoup, F.E.A.R. devrait normalement sortir le mois prochain... C'est fort quand même : il n'est pas encore là et pourtant j'ai déjà la trouille. Pourvu qu'il n'y ait pas de mauvaise surprise et qu'il soit aussi bon qu'on l'espère ! Je croise tellement les doigts qu'il ne me reste plus que le nez pour taper siur mpn clzvié.

Atomic


Prévoyez quand même une carte graphique balaise, parce que des fois ça charcle un peu.

Après deux épisodes dans le Golfe et un au Vietnam, la série Conflict revient pour une guerre supplémentaire… la croisade contre le terrorisme ! Avec quatre pauvres troufions, vous allez devoir stopper une infâme conspiration planétaire, ourdie par les génies du mal les plus abjects que la Terre ait jamais porté… Je veux bien entendu parler des barons de la drogue sud-américains. Oui, les narcotrafiquants ! Ces affreux qui ne rêvent que de plonger l'Occident dans le chaos et l'anarchie ! Quoi, vous attendiez quelqu'un d'autre ? Vous avez l'impression que ce genre de scénario était déjà ringard il y a quinze ans ? Vous ne comprenez pas pourquoi on vous raconte que les caïds de la coke veulent attaquer leurs clients et donc saborder la source de leur richesse ? Ce que vous pouvez être naïf ! C'est précisément parce que ce plan ne tient pas debout qu'il a toutes les chances de réussir ! En réalité, c'est une organisation secrète de néo-nazis bronzés qui tire les ficelles dans l'ombre… On murmure même qu'il pourrait y avoir un traître dans votre propre équipe ! En tout cas, il faut reconnaître que des machinations diaboliques tramées par des grands méchants à la James Bond, c'est beaucoup moins casse-gueule politiquement qu'un jeu sur Ben Laden. Le titre de ce quatrième épisode a même été modifié tout récemment : « Global Terror » est devenu « Global Storm ». Pourquoi passer du terrorisme à la météorologie ? Une conséquence marketing des attentats de Londres ? Pivotal Games faisait moins dans la dentelle, du temps de Back to Bagdad…



Ce pauvre Miguel va bientôt prendre une pastille dans la tête…

GENRE
Shoot PS2
ÉDITEUR
Eidos
DÉVELOPPEUR
Pivotal Games/ Grande-Bretagne
SORTIE PRÉVUE
30 septembre 3005

CONFLICT GLOBAL STORM

Tempête de pixels

Adaptation Playstation 2 oblige, les jeux de la série Conflict ont toujours été particulièrement laids sur PC. Ce coup-ci, les développeurs ont, paraît-il, accompli un effort extraordinaire : le moteur graphique aurait été entièrement refait pour nos beaux yeux, multipliant sans compter textures, polygones et effets DirectX 7. Mouais. Disons juste que pour le moment le résultat n'est pas exactement brillant, en particulier la très faible portée visuelle, limitée à 50 mètres maximum pour cause de brouillard. Il y a trois ans on pouvait comprendre, mais on est en 2005… Le plus inquiétant dans la version que nous avons reçue était le framerate, catastrophique au point de parfois devenir limite injouable. Sur le plan du gameplay on retrouvera le système habituel, c'est-à-dire un jeu de tir à la première ou à la troisième personne, où on dirige simultanément quatre soldats. Tout l'intérêt consiste à alterner entre eux en fonction de leur armement, de leur position et de leurs talents particuliers pour faire face aux ennemis du moment. Le système est maintenant bien rodé et pourrait donner un résultat tout à fait honorable, à condition que le level design et l'I.A. soient à la hauteur. Rendez-vous le mois prochain pour le verdict…

Atomic


Youkaïdi !



Tût tût ! Ouvrez, on veut passer !

GT LEGENDS



La signalétique est là pour aider les débutants à ne pas s'emplafonner dans les virages.



Ils sont vraiment trop sympas les gens de Simbin. Rappelez-vous, ils nous avaient collé une monstrueuse claque avec le très puissant GTR pas plus tard qu'au mois d'avril. Depuis on avait l'air un peu idiot à tendre l'autre joue en chialant comme des madeleines pour en recevoir une seconde. Et la voilà, paf, une autre simulation ultra pointue. Sauf que cette fois, pas question de prendre les commandes d'engins surpuissants boostés façon réacteur nucléaire. GT Legends se focalise sur les courses historiques en proposant de vous placer au volant de vieux bolides des années 60 et 70 (Mini Cooper, Ford Capri...). Je vois déjà des milliers de petites étoiles qui danseront autour de la tête de Faskil lorsqu'il découvrira que l'on peut piloter toutes les voitures de son adolescence. Un enthousiasme qui ne fera que grandir quand on lui expliquera que cette fausse suite s'annonce bien plus attrayante pour les novices. Oh, mais attention, je ne vous parle pas non plus d'un jeu d'arcade. Certes, il y aura cette fois des classements par médailles (bronze, argent, or) et de la thune à gagner afin d'acheter plein de nouveaux tacots, mais ça ne s'implémentera certainement pas au détriment du réalisme. D'ailleurs, pour renforcer cet aspect, les développeurs ont enrichi leur jeu des licences officielles des championnats FIA-GTC et FIA-TC. Du coup, on retrouve toutes les voitures engagées, ainsi que les véritables circuits représentés dans leurs configurations spécifiques. On n'en attendait pas moins pour satisfaire les férus de courses nostalgiques.

GENRE
Gérontophilie

EDITEUR
10Tacle

DÉVELOPPEUR
Simbin/Suède

SORTIE PREVUE
Octobre 2005



Qui se ressemble s'assemble.

Passons rapidement sur l'aspect simu.
Des réglages pointus aux comportements plus que crédibles, on peut d'ores et déjà affirmer qu'il y a bien peu de souci à se faire de ce côté-là. Ça s'annonce comme du grand Simbin, une fois de plus. La grande nouveauté tient surtout au fait de permettre à n'importe quel débutant de s'amuser tout de suite en progressant assez rapidement vers les sommets de la simulation. Une excellente idée et un bon moyen de rallier un maximum de joueurs. Question technique, le jeu s'apparente à un GTR revisité, les deux titres s'avérant très proches au niveau du rendu visuel. À une différence près toutefois : sur la bêta reçue GT Legends rame méchamment dès qu'on fait décoller le niveau de détails vers la stratosphère. Un peu incompréhensible quand son grand frère tournait à merveille sur une config pas forcément des plus bourgeoises. Heureusement, le jeu est loin d'être terminé, il reste quelques mois aux développeurs pour optimiser leur produit et je ne m'inquiète pas vraiment pour le résultat final. Mis à part ce petit bémol, le titre s'annonce franchement intéressant et fun à jouer sans pour autant trahir ses saintes origines. La première simulation fédératrice ? On en jugera sur pièce, mais ça semble vraiment bien parti.

Yavin



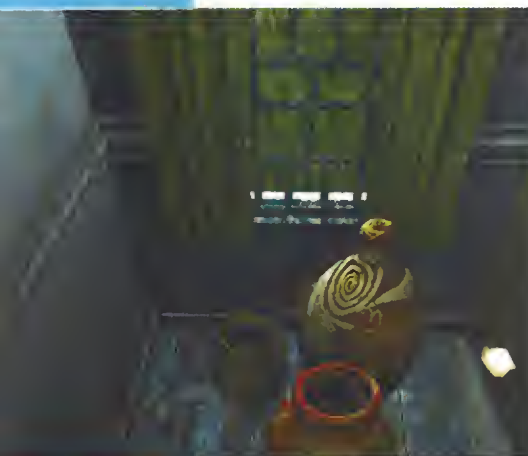
Wow quel bolide ! Fernando Alonso n'a qu'à bien se tenir ! Ouais non, oubliez.



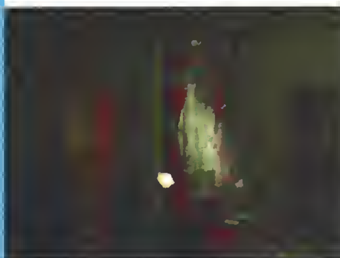




En qualification, un mode télé permet de suivre les tentatives des concurrents en direct.



Un intérieur meublé à l'ancienne. Mais moche.



J'aime autant vous prévenir : cette preview risque de prendre une tournure de réquisitoire. Parce que moi je veux bien être sympa et manifester une dose d'enthousiasme naïf quand je découvre une bêta. Mais si on veut continuer sur cette voie, je lance un appel aux développeurs : il va falloir me donner de la matière. Sans déconner, en comptant le temps d'installation, j'ai fait le tour de cette version de Scratches en 15 minutes chrono. Alors, déjà sur le papier, le scénario n'a pas l'air folichon : vous incarnez Michael Arthate, un écrivain à succès qui s'installe dans une demeure où se sont déroulés des événements étraaaaanges et mystérieux. Dans les faits, j'ai pour le moment juste eu le droit de chercher une clé pour ouvrir une porte. Oui, c'est tout. Et je suis supposé vous mettre l'eau à la bouche avec ça… Alors, O.K., la clé était « habilement » dissimulée dans un vase (ouh là là, quel suspense), mais ça ne va pas suffire à me chasser ce doute atroce concernant l'intérêt du titre, même complet. Le communiqué claironne « Vous serez celui qui aura élucidé le mystère » : personnellement, je ne suis pas certain d'en avoir le courage.

Ma nouvelle maison. Elle est moche.



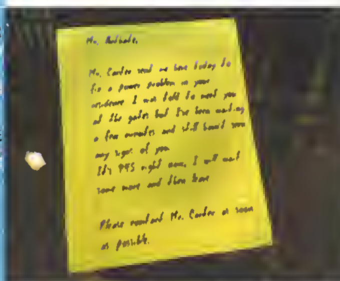
GENRE
C'est un jeu, ça ?

ÉDITEUR
Micro Application

DÉVELOPPEUR
Nucleosys/Argentine

SORTIE PRÉVUE
Fin 2005

SCRATCHES



Je pense qu'il s'agit d'une blague

Car pour ne rien arranger, ce « point & click » tourne sur un moteur à la QuicktimeVR (des artworks fixes qu'on peut mater à 360°) dont l'interface se montre un poil tatillonne. Parfois, on clique et ça marche. Parfois pas. Ça doit faire partie du gameplay. Pas d'animations non plus, en dehors de quelques cinématiques assez molles (genre une porte qui s'ouvre, waouw), aucun personnage à l'écran et des illustrations presque aussi moches que Yavin, c'est dire. Non, même en cherchant bien et en recommençant la démo une seconde fois, je vois presque autant de raisons de s'enthousiasmer qu'à l'annonce d'un nouvel album de Pascal Obispo. Même le héros est apathique et s'annonce comme un assisté de première classe à qui on collerait bien une paire de claques pour le sortir quelque peu de sa léthargie. Heureusement, le communiqué de presse nous annonce que « de nombreux détails, lieux et éléments graphiques seront améliorés dans la version finale du jeu ». Ouf, alors, ça va mieux. Enfin, faut s'entendre sur le sens : s'ils sont en train de nous dire qu'ils vont tout refaire, il y a peut-être une chance d'avoir un produit intéressant.

Faskil



Ma voiture verte. Et moche.



Dragonshard bénéficie de la licence officielle de Dungeons & Dragons, le célèbre jeu de rôle. Qu'on aime les règles ou pas, on est au moins assuré de profiter de son univers très riche. Histoire de recentrer un peu l'action, le scénario prendra place dans Eberron, bien connu des rolistes à la page. Si vous n'en faites pas partie, imaginez simplement un monde où la magie côtoie la technologie, le tout sur fond d'heroic-fantasy. Comme souvent, l'éditeur nous avait affirmé que son produit révolutionnerait le genre, même que c'est Liquid Entertainment qui s'occupe de le développer, sous l'œil attentif d'Ed Del Castillo (un des papas de Command & Conquer). Après quelques heures de jeu, il faut reconnaître que le pari pourrait être gagné. Pour y arriver, le développeur américain a pris la liberté de bousculer certaines des habitudes ancrées depuis des années. Premier point, toutes les unités (ou presque) peuvent ramasser les deux ressources du jeu. On évite ainsi la production en masse de péons fragiles qui constituent une cible de choix quand on les rencontre.



Les quatre héros de l'Ordre de la Flamme. Chacun dispose de pouvoirs particuliers.



Le Beholder est méchamment puissant.

GENRE
S.T.R.
EDITEUR
Atari
DÉVELOPPEUR
Liquid Entertainment/ États-Unis
SORTIE PRÉVUE
23 Septembre 2005

DRAGONSHARD

La contrepartie évidente est qu'il faut détourner une partie de son armée pour engranger les précieuses matières premières. La plus répandue, les dragonshards (éclats de dragon), est disséminée sur toute la carte et réapparaît aléatoirement à intervalle régulier. La seconde, l'or, ne se trouve que dans les sous-sols et sur les cadavres de vos ennemis. C'est grâce à ces deux ressources que vous pourrez construire vos bâtiments (et leurs unités). Contrairement à la majorité des STR, vous ne pourrez placer qu'un nombre limité de construction sur des emplacements prévus autour du centre de votre base. De plus, certains d'entre eux apportent des bonus conséquents, mais seulement aux bâtiments adjacents. Ça n'a pas l'air de grand-chose,







En tout, c'est quatre races différentes qui seront disponibles.

mais le nombre de variations possibles risque de créer des surprises stratégiques intéressantes en multi.

Gameplay à deux vitesses

L'autre grosse nouveauté, c'est la dualité du gameplay. À l'air libre, Dragonshard est un STR classique. Sous terre (on y accède par une grotte), on se rapproche plutôt d'un Diablo. Vos unités, en nombre limité, y rencontrent un paquet de bestioles patibulaires, des pièges en tout genre et une tripotée de quêtes sympas qui leur apporteront l'expérience indispensable à leur évolution. En solo, j'ai particulièrement apprécié le concept qui permet d'ajouter suffisamment de variété pour éviter l'écueil de la sempiternelle campagne où les bâtiments ne sont accessibles qu'au fur et à mesure. La version que nous avons reçue est bien avancée sur tous les points et laisse présager du meilleur. Seul détail que l'on espère non final, les graphismes, qui sont pour l'instant un peu ternes. Rien de catastrophique, mais nos yeux habitués aux chatoyants effets boostés par DirectX 9 restent un peu sur leur faim en l'état. Quoi qu'il en soit, nous attendons avec impatience la sortie de ce titre, prévue pour le mois prochain.

Bishop





Un geste pareil n'est pas à la portée de tout le monde. Ah ! Souplesse disparue...

Hep hop hop, viens ici que je te casse les pattes.

FIFA 06

GENRE
Football

ÉDITEUR
Electronic Arts

DÉVELOPPEUR
EA Sports/Canada

SORTIE PRÉVUE
Octobre 2005

Depuis l'arrivée d'un certain Pro Evolution Soccer sur PC, FIFA fait la gueule. En deux ans, Konami est parvenu à grappiller suffisamment de terrain pour que le monopole qu'EA Sports entretenait jalousement s'égratigne. Monopole dû à une donnée dont tout le monde rêve, surtout moi vis-à-vis des filles : l'absence de concurrence. Car c'est bien connu : quand on n'a pas le choix, on se contente de ce qu'on a. Et quand une alternative déboule, qui plus est mieux fichue, on a tendance à réviser ses choix. Venu tout droit d'un monde qu'il domine déjà, celui des consoles, PES a débarqué et s'est imposé, massacrant son concurrent à coup de gameplay mortel et de réalisme ultra poussé. Le gadin a été dur pour le géant américain et il a fallu du temps avant de l'encaisser pleinement. Suite à la sortie de FIFA 2005, un vent, que dis-je, une tempête de changement a soufflé sur le studio en charge du ballon rond. À commencer par le producteur attitré de FIFA 06. Le petit nouveau s'appelle Hugues Ricour, est français, a travaillé sur Need For Speed Underground, est un grand fan de football et sait quels miracles accomplir pour reconquérir le cœur des puristes. Et il ne déconne pas.



Ce vieux téléviseur renferme des trésors pour les vieux cons. Et un peu d'histoire pour les jeunots.

Opération décrassage

Alors je vous rassure, ce jeune homme n'a pas l'intention d'intégrer du tuning et des belles gonzesses en bikini dans les stades. Quoique j'en connais qui auraient apprécié. Monsieur Ricour a simplement exigé que le jeu soit totalement refondu. Oui, oui. Qu'on reprogramme TOUT de A à Z. Rien que ça, c'est gonflé. L'éditeur était plutôt habitué à garder la même base de gameplay et à faire des rajouts pas toujours très convaincants. Cette fois, le taureau a été pris par les « cojones ». Il était temps. Très rapidement, on sent que le divorce avec l'arcade est consommé. Dans tous les compartiments, le souci de rendre une copie calquée sur le réel se perçoit. Parlons des animations tout d'abord. On peut joyeusement saluer la disparition de cette désagréable sensation de glisse lunaire. Les joueurs ont désormais un vrai poids, une inertie. Ils sont solidement fixés au gazon et leurs foulées sonnent juste. Leurs mouvements lors des contrôles, des passes, au coude à coude, durant le jeu aérien et pendant les tirs font plaisir à voir. En parlant des frappes, il faut savoir que vous ne les déclencherez plus dans n'importe quelle position et qu'elles ne partiront plus à Mach 3. La physique du ballon, retravaillée globalement elle aussi, se montre bien plus satisfaisante que la bille des précédents volets.





Certaines modélisations paraissent sommaires, d'autres sont clairement réussies.

Peut-être les balles en hauteur paraissent étrangement flottantes… Mais bon, le pas en avant s'avère assez sensible pour que ça n'empêche personne de dormir. Niveau gameplay, préparez-vous à en baver ! Bien plus exigeant qu'auparavant, le bougre. Les probabilités d'arriver à marquer après une expédition solitaire sont aussi minces que celles de rencontrer Bill Gates dans un Leader Price de banlieue parisienne. Pas impossible, mais franchement, faut avoir un sacré bol. Alterner dribbles et jeu de passes, ne pas hésiter à faire tourner la balle en retrait, profiter rapidement de la faille dans la défense adverse ou le bon appel de balle : autant d'éléments indispensables pour aller au but. Mais les défenseurs ne sont pas les derniers des bourricots. Vos dribbles ne les effrayeront pas. Leur marquage reste efficace et ils n'hésitent guère à fournir l'effort nécessaire pour couper les trajectoires. Enfin, vient le gardien, incroyablement adroit sur sa ligne et doté de réflexes juste comme il faut. Après avoir effectué quelques matchs sur cette préversion, on peut sans peine crier : « Enfin du vrai foot, bordel ! ».

D'abord la jambe gauche

Le contenu ne devrait pas non plus faire défaut à ce nouvel épisode. Des Ligues, des challenges, de l'entraînement, du jeu en ligne, un mode création de footeux très élaboré et le mode Carrière. Celui-ci vous met dans la peau d'un entraîneur durant plusieurs années. À vous de gérer comme il faut les sponsors, le prix des billets, l'humeur des joueurs et tout le tralala socio-financier de votre club. Concocté par les auteurs de LFP Manager, ce mode se montre très étoffé et vous plongera sans difficulté, via une interface assez claire, dans cet univers impitoyable. Pour ce qui est de l'immersion, c'est la foire à la licence : un nombre incalculable de joueurs avec des vrais noms, évoluant dans des vrais clubs avec des effectifs à jour et portant de vrais maillots plein de vrais sponsors. On trouve surtout ça et là des bonus très intéressants. Vous pourrez entre autres visionner quelques buts d'anthologie ou mater une rétrospective de la série depuis 1994. Le truc frappant demeure la bande-son. Comme toujours,

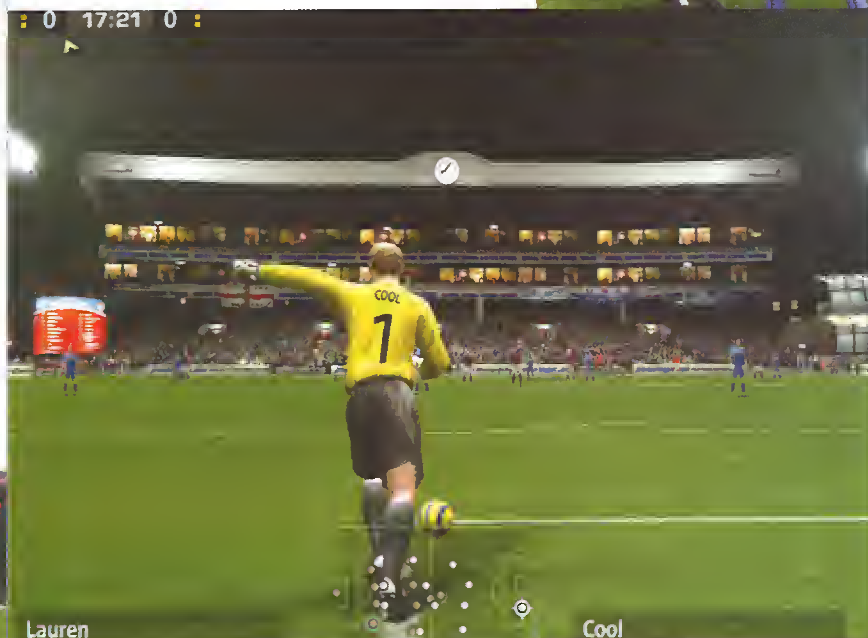


Créez votre joueur ne prendra que quelques minutes. Normalement, ce sera ressemblant.

on retrouve des musiques du monde entier hyper à la mode (Oasis, Jamiroquai, etc.). Mais attention, le fan de foot pourra également apprécier des commentaires issus de moments mythiques comme, par exemple, le second but de Zizou en finale de la Coupe du Monde 98 ! Étonnant mais convaincant, cela confirme les intentions de ce nouveau FIFA : procurer des sensations. Quel dommage toutefois que les commentaires in game n'aient pas suivi un meilleur chemin. Dictés - et c'est vraiment le verbe qui convient le mieux - par Eugène Saccomano et Franck Sauzée, ils marquent une régression par rapport à ceux de l'an passé, tellement bons. M'enfin, tant que cela représente la seule régression au milieu de toutes ces avancées, nous ferons bien un effort. Reste à voir si PES ne va pas lui aussi viser plus haut… Réponse sous peu avec les tests des deux champions, normalement le mois prochain.

Plume







Le dimanche, les gardiens ne font rien comme des gros manches.



Un système de tir élevant la déviation au rang d'art a été implanté. Pour le maîtriser, mieux vaut posséder une manette type « PS2 », avec un stick analogique droit.

Qui a dit que les hockeyeurs avaient autant de neurones que de dents cassées ? Qui ça, moi ? Bon, peut-être, mais je ne l'ai pas dit fort, alors… Et je me trompais ! NHL 2006 m'a ouvert les yeux sur l'aspect tactique de ce sport, et sur la maîtrise technique qu'il requiert. Jusqu'à cette année, NHL était en effet la seule série de la gamme EA Sports qui n'avait pas connu la moindre évolution en douze ans d'existence… Certes, de nouveau modes étaient apparus au fil des années, ainsi que la possibilité de jouer en ligne, mais le fond de jeu était désespérément resté le même. Cette fois, les gringalets pourront faire prévaloir leur habilité une crosse à la main, même face à des brutes épaisses. NHL 2006 offre en effet une sacrée panoplie de mouvements : aux nombreuses feintes déjà présentes depuis plusieurs volets sont venus s'ajouter diverses déviations (comme des rebonds ou des tirs entre les jambes), destinées à accélérer le jeu pour prendre à défaut des défenseurs de plus en plus présents (avec le stick analogique droit des manettes type « PS2 »). Mais rassurez-vous : les gros bras auront toujours leurs maux à dire ! La violence des mises en échec, notamment contre le plexiglas entourant la patinoire, est parfaitement retranscrite… Par ailleurs, le palet est devenu une arme à part entière. Et le gardien, une cible privilégié. S'il se prend le puck en pleine tronche, il risque de quitter la glace le visage en sang, avec le nez cassé ou quelques dents en moins. Une tactique payante se résume donc à « descendre » le goal pour marquer dans un but vide !



L'éditeur de joueur est assez précis : il est même possible d'y ajouter différentes cicatrices, coquards, etc…

GENRE
Puck them all

EDITEUR
Electronic Arts

DÉVELOPPEUR
EA Sports/ Canada

SORTIE PRÉVUE
Automne 2005

NHL 2006



La modélisation des patinoires est sublimes, et notamment le rendu de la glace où s'accumulent les traces laissées par les patins.



Plus technique, plus fin, plus réaliste…

EA Sports a également apporté quelques modifications à son gameplay, immuable depuis des années. À pleine vitesse, le joueur en possession du palet n'a plus le contrôle « absolu » du puck. À l'image du ballon qui, par le passé, collait aux pieds des footeux dans FIFA, ce dernier possède sa propre inertie. Un détail « balourd » de prime abord, mais qui rend le jeu plus technique, plus fin et assurément plus réaliste. Le mode Dynasty a lui aussi gagné en profondeur (sans atteindre toutefois l'excellence d'un NFL Madden), avec la possibilité de créer un club de A à Z, avec différents tours de draft, avec des comptes-rendus complets dans la presse locale… EA joue également sur les détails qui ne payent pas de mine mais qui contribuent grandement à l'immersion : la bouteille d'eau du goal qui valdingue sur un but, un joueur bagarreur qui arbore un joli coquard… Car ce sont les petits plus qui font les grands touts, et ça, Electronic Arts en a fait son crédo pour le millésime 2006 de sa cuvée EA Sports, comme nous le prouveront dans quelques mois les FIFA, Madden et autres NBA Live !

Socrates

COLD WAR

GENRE
Guerre froide
ÉDITEUR
Dreamcatcher
DÉVELOPPEUR
Mindware Studios/ République Tchèque
SORTIE PRÉVUE
Septembre 2005

Dans une ambiance très axée années 1980, Matt Carter, journaliste américain indépendant, se rend en URSS pour couvrir une histoire banale. Bien que conscient du manque de respect des droits de l'homme, notre reporter international se risque pourtant à photographier le camarade Président. C'est ainsi qu'il se retrouve privé de toute liberté, passé à tabac, dépouillé de tous ses biens et jeté dans une prison politique du KGB. L'histoire ne dit pas s'il passe par la case départ et touche 20 000 euros, mais j'en doute. Il ne va pas tarder à fomenter une évasion, puis à s'impliquer dans un complot bien mystérieux qu'il tentera de comprendre au lieu de prendre ses jambes à son cou. Ah les Américains... Avec Cold War, Mindware Studios ose une incursion dans le domaine sauvagement gardé de l'infiltration. L'approche choisie est plus proche de celle d'un Metal Gear Solid que d'un Splinter Cell. Comprenez qu'on passe plus de temps planqué sous un bureau ou dans un placard que tapi dans l'ombre ou accroché à une poutrelle.

C'est grâce à cet écran qu'on mélange les différents objets pour en faire de plus meurtriers.





Occasionnellement, le héros ne rechignera pas à utiliser des armes létales.

Matt Guyver

Le héros, dont le nom sonne un peu comme celui du roi du couteau suisse, est un petit débrouillard et mélange des objets qui ne dépareraient pas dans une poubelle pour en faire des armes redoutables, comme des mines soporifiques, des munitions pour son lance-pierre ou des balles en caoutchouc non létales. Certes, cela marche, mais les gardes finissent toujours pas se relever après ce genre de traitement homéopathique. C'est pour cela que je reste un fervent défenseur de la balle dans la tête. Bref. En plus de son armement conventionnel, notre reporter de choc dispose d'un appareil photo qui se met subitement à envoyer des rayons X. Si, si, c'est possible. L'outil se révèle alors très pratique pour voir au travers des murs et anticiper sur la position des gardes. Plus fort encore, en prenant une photo, il déclenche ce qu'on suppose être un tir de micro-ondes qui va griller le cerveau de la victime. Sobre et silencieux, juste comme on aime. Bien que le jeu soit déjà sérieusement avancé, on espère que les mouvements du héros seront améliorés, parce qu'il donne l'impression d'avoir un balai là où ça fait mal. Les déplacements sont d'ailleurs un poil pénibles puisque, pour ne pas se faire repérer, on doit se mouvoir lentement. Très lentement. D'une lenteur extrêmement agaçante, en fait. On reste néanmoins confiant, la qualité de l'ensemble est plutôt bonne et l'histoire semble bien écrite. Une dernière couche de Polish, quelques petits réglages, et Mindware devrait avoir entre les mains un produit sympathique à jouer.

Bishop



Assommer son adversaire par derrière, une valeur sûre et discrète.



Vous en avez assez de tous ces First Person Shooters qui se prennent pour des films, au scénario prétentieux et où on passe plus de temps à regarder des scènes scriptées qu'à blaster des monstres ? Ras le bol du Vietnam et de la Deuxième Guerre mondiale, des drapeaux américains et des uniformes nazis ? Les jeux réalistes vous indiffèrent, les tactiques complexes vous font mal au cerveau ? Vous désespérez de retrouver les joies simples d'un bon bain de sang à l'ancienne ? Ne vous inquiétez pas, des solutions existent ! Même si vous avez des goûts vraiment exotiques, vous serez comblé : vous pourrez bombarder au lance-roquettes des hordes d'orcs en scaphandre, des soucoupes volantes, des trolls brandissant des massues en pierre, des démons cornus montés sur chenilles, des kamikazes avec une énorme bombe à la place de la tête qui foncent sur vous en hurlant, des rhinocéros mécaniques dotés d'une clef dans le dos, des zombies mafieux armés de fusils à pompe qui explosent en criant mamma mia, des robots araignées de quinze mètres de haut… Oui, si la nuit vous rêvez de batailles contre ce genre de créatures, alors votre place est dans une cellule capitonnée… ou dans l'un des cinq premiers niveaux de Serious Sam 2.

GENRE
Grraaaaah !!!
ÉDITEUR
2K Games
DÉVELOPPEUR
CroTeam/Croatie
SORTIE PRÉVUE
Automne 2005



C'était le symbole du premier Serious Sam, il est bien entendu de retour : le kamikaze hurlant.



Les développeurs promettent qu'on affrontera les plus grands ennemis de l'histoire des FPS…

SERIOUS SAM 2



Le moyen de transport du futur : mieux que le Segway™, la boule hérissée de pointes.



Toujours plus bourrin

Leur jeu est complètement stupide, mais les développeurs de CroTeam ne sont pas des manchots. Même si la version bêta que nous avons reçue montre qu'il reste encore du boulot pour peaufiner tous les détails, le Serious Engine 2 est d'ores et déjà capable d'afficher sans problème des dizaines d'ennemis simultanément, sans pour autant sacrifier la qualité des graphismes ou la fluidité de l'animation. La distance d'affichage et la liberté de manœuvre sont impressionnantes, une nécessité pour un titre dont le gameplay consiste essentiellement à courir à reculons à toute vitesse en tirant comme un forcené sur des vagues de mutants arrivant de toute part. En fait, certains niveaux seront tellement vastes qu'on pourra utiliser des véhicules pour gagner du temps, mais aussi pour écrabouiller des trucs mous et pour slalomer entre les tirs de monstres grands comme des stades de foot. Une bonne partie du décor devrait également être destructible, parce que quand on passe un village à la gatling il serait injuste d'épargner les arbres et les cabanes en planches. Bref, fidèle à sa légende, Serious Sam 2 s'annonce comme un FPS joyeux et léger, plein de parodies débiles et de carnages aux proportions épiques, dans des grandes maps bourrées de bonus cachés et de zones secrètes à explorer. En solo ou en multijoueur coopératif, il se présente comme le meilleur défouloir depuis Painkiller.

Atomic



Sarah Connor ?

EARTH 2160

GENRE
Délocalisation

ÉDITEUR
Zuxxez Entertainment

DÉVELOPPEUR
Reality Pump/Pologne

SORTIE PRÉVUE
Septembre 2005

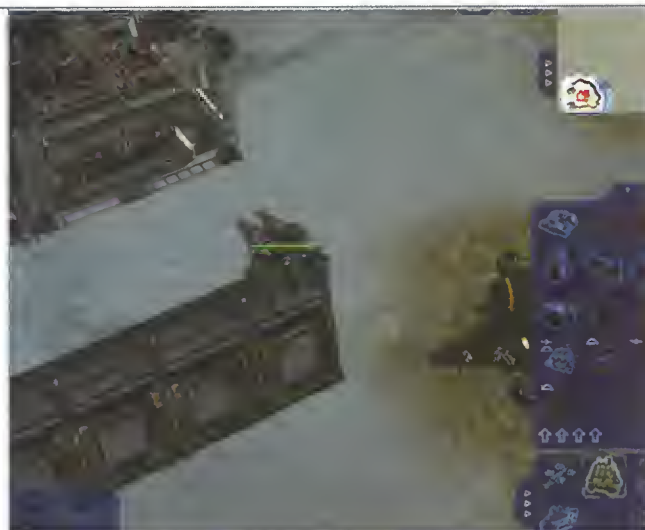
Nous sommes en l'an 2150 et à première vue, tout semble normal : fidèles à leurs habitudes, les êtres humains s'exterminent joyeusement les uns les autres. C'est la guerre totale, bref, la routine. Mais quand on y regarde de plus près, quelque chose a changé : le progrès technologique est sur le point de mettre un terme définitif aux combats qui ravagent la belle planète bleue. En effet, suite à une légère fausse manip avec des frappes nucléaires un peu appuyées, la Terre a été expulsée de son orbite et elle plonge maintenant vers le Soleil : grosse canicule en perspective. Des millénaires de persévérance dans l'autodestruction vont être enfin récompensés… Mais les Hommes sont diablement ingénieux, pour des primates. Profitant du court délai qui leur reste avant leur anéantissement final, ils se lancent dans une course contre la montre désespérée pour lancer des vaisseaux de colonisation vers Mars, dernier espoir de survie de l'espèce humaine. Bien entendu il n'y aura pas de place pour tout le monde : les trois grandes puissances de l'époque s'efforcent donc de terminer leurs vaisseaux tout en sabotant ceux des autres. Bien joué ! Dans Earth 2160, la suite dix ans plus tard, les derniers survivants des trois blocs sont parvenus sur Mars et ils tentent de reconstruire la civilisation.

Détail sympa, quand la nuit tombe les véhicules allument leurs phares.

Naturellement, ils s'entretuent

Comme dans tout bon jeu de stratégie temps réel, chaque faction jouable dans Earth 2160 reposera sur une philosophie de gameplay bien particulière. Par exemple, les habitants des États-Unis sont tous morts, mais leurs robots continuent la lutte. Les machines construiront des bases aux bâtiments dispersés, grâce à leurs technologies de transmission d'énergie à distance. Les Eurasiatiques, moins automatisés, assembleront de vastes complexes de couloirs et de tuyaux pour relier physiquement leurs structures les unes aux autres. Les Lunaires quant à eux préfèreront construire vers le ciel, empilant des modules les uns sur les autres pour occuper moins de surface au sol. Et enfin les Aliens ne feront rien comme tout le monde… Oui, les Aliens. Vous voilà prévenus : Nous Ne Sommes Pas Seuls. Utilisant un moteur graphique tout en 3D, avec cycle jour/nuit, bump mapping à gogo et tous les effets de shaders à la mode, Earth 2160 s'annonce à la fois très beau mais aussi très profond. Les arbres technologiques à défricher dans le jeu permettront le développement d'unités modulaires : un peu comme dans Alpha Centauri, les armes, blindages et systèmes de propulsion sont à rechercher séparément et à accoupler librement pour former de nouvelles machines. On pourra également recruter des mercenaires, dont les capacités spéciales s'amélioreront avec l'expérience et dont on pourra modifier l'équipement. Déjà sorti en Allemagne, le jeu devrait arriver chez nous vers la rentrée.

Atomic



Montées sur rail, les tourelles défensives peuvent glisser en n'importe quel point du mur d'enceinte.






Les Eldars, toujours aussi poseurs, s'attèlent à manipuler tout le monde en coulisses. Forcément, ils me sont sympathiques.

Waaagh ! La voilà enfin, cette première extension tant attendue pour Dawn of War, le RTS sanglant de Relic dans l'univers de Warhammer 40k. Au menu des réjouissances : deux nouvelles campagnes solo, de nouvelles unités et une nouvelle race. Bien connue des aficionados du jeu de plateau, la Garde Impériale a la particularité d'exceller dans les combats à distance et dispose d'un leader dont le principal hobby consiste à flinguer ses propres troupes pour booster leur moral. Elle dispose également d'une batterie conséquente de tanks en tous genres, aux chenilles très pratiques pour faire craquer les os de ces idiots d'orcs. Des mecs tendres, donc, moi j'aime. Essentiellement vouée à satisfaire les joueurs qui pratiquent des tactiques défensives, la Garde dispose d'un ensemble de bâtiments en accord avec cette orientation : de gros bunkers en guise de bases, des canons fixes qui font bobo et même des squads équipés d'armes lourdes qu'on peut utiliser comme des tourelles mobiles, à déployer lentement mais sûrement pour étendre ses lignes de défense et faire

Les Khorne Berzerkers, les nouvelles unites des Chaos Marines : non, vous n'avez pas envie que je vous présente, croyez-moi.



GENRE
add-on et éviscérations
ÉDITEUR
THQ

WARHAMMER 40K - DAWN OF WAR WINTER ASSAULT

DÉVELOPPEUR
Relic Entertainment/ Canada
SORTIE PRÉVUE
Septembre 2005





reculer l'ennemi dans ses derniers retranchements. Une défense un peu particulière, je vous l'accorde…

C'est dans les vieilles casseroles…

Point faible de l'opus original, la campagne solo bénéficie cette fois-ci d'un soin tout particulier : une douzaine de missions réparties en deux scénarios, baptisés « Order » et « Disorder » et durant lesquelles on pourra alterner entre différentes races, parfois même au cours de la même partie. Malheureusement, pour une raison qui m'échappe, THQ ne nous a envoyé qu'une version bridée du jeu dans laquelle nous n'avons pu nous faire la main que sur la première mission. Étrange, quand on sait que le mode solo était justement ce que les développeurs voulaient mettre en avant avec cette extension. On n'en saura donc pas plus avant le test, mais je pense très sincèrement que le risque d'être déçu est faible.
La possibilité (scénarisée) de passer d'une race à l'autre et les « cut scenes » qui ponctuent l'action installent un sentiment « épique » qui faisait un peu défaut au premier volet. Pour le reste, rien de vraiment neuf. Quelques petits « plus » au niveau du multi (comme la possibilité de se créer des listes d'amis, de mater des matchs en spectateur ou de se trouver des adversaires à son niveau de manière automatique), mais pas de nouveaux modes de jeu. Le gameplay, quant à lui, n'a pas non plus changé d'un iota depuis le dernier patch, en tout cas pas de manière sensible. On retrouve même certains bugs un peu pénibles auxquels on commence à s'habituer, notamment un pathfinding toujours hésitant qui pousse parfois certaines unités à faire un peu de sur-place avant de se décider à avancer. Rien de franchement grave et avec un peu de bol, ce sera rectifié dans la version finale. De toute façon, on vous dépiautera tout ça dans le test en octobre. Un mois, ça me laisse largement le temps de m'entraîner pour mettre la pâtée à Caf (ndCaf : ahahahah, Fask il aime pas les lance-flammes).

Fask I I


Rallier tous les clans orcs à sa cause, c'est une intention louable. Mais forcément, au bout d'un moment, ça commence à faire du monde.

TRAINZ RAILROAD SIMULATOR 2006

GENRE
Simulation ferroviaire

EDITEUR
Anuman

DÉVELOPPEUR
Auran

SORTIE PRÉVUE
Octobre 2005



Des rails à perte de vue, oh oui, encore !

Je dois vous l'avouer, après quasiment 20 numéros de Joy sans le moindre jeu de train à se mettre sous la dent, la déprime commençait à monter. Et puis d'un coup d'un seul, sans prévenir, voilà qu'on est touché par la grâce. Une enveloppe anodine qui cachait un DVD magique : une bêta de la version 2006 de Trainz, ce simulateur de chemin de fer assez hors norme. La rubrique Matos, voyez-vous, c'est juste une couverture.

Joie et allégresse

Faisant suite à la version 2004, ce nouvel opus de Trainz ne tente pas de révolutionner le genre : il s'appuie avant tout sur l'existant en rajoutant quelques nouveautés bienvenues. Un bon gros travail a été effectué du côté du réalisme avec une gestion de la physique améliorée, l'inertie des wagons est bien meilleure, rendant les couplages un poil plus délicats. Du bon. Côté environnement aussi on retrouve des nouveautés bienvenues : les décors sont plus riches avec la possibilité d'ajouter des éléments graphiques dans le fond de l'écran pour rendre l'ensemble un peu moins ternes, un reproche qui revenait assez souvent chez les fans. Côté modes de jeu là aussi on reprend les mêmes, on pourra soit conduire individuellement une locomotive ou manager de loin un réseau entier dont on aura modélisé les moindres mouvements. Quelques petits plus du côté de la planification avec entre autres le couplage et le découplage de wagons, de quoi maximiser le rendement de ces pauvres conducteurs. L'interface, elle, fait dans le pratique et l'on peut désormais conduire ses locomotives sans repasser dans la vue dédiée. Les industries et autres éléments du décor sont interactifs et l'on peut consulter les stocks et besoins de chacun, y compris au niveau de la carte. De quoi rendre le jeu un brin plus accessible. Un mot sur les graphismes, ça va être rapide vu le peu de changements. On notera surtout une meilleure gestion de la profondeur, les rendus sont d'un coup plus cohérents. Oui, c'est tout.



Ceux que le transport de céréales rebute pourront aller s'amuser à transporter des passagers en milieu urbain.



Finalement, le mode de commande simplifié n'est pas tout à fait superflu...

Gratte-moi le rail

Comme souvent dans les jeux de genre, c'est du côté du contenu que l'on trouve le plus de nouveautés. L'éditeur annonce une dizaine de nouvelles routes (pour la plupart absentes de la bêta) situées dans différents pays. Il semblerait que la France ait été oubliée, il vous faudra modéliser à la main votre station de RER. Mais après tout, c'est bien là qu'est l'intérêt du jeu. La communauté de fans sera ravie des nouvelles possibilités offertes en matière de partage. Outil d'exportation, portail d'échange et même chat, de quoi créer des liens avec ceux qui partagent le culte des rails. De fer. Prévu pour sortir dans quelques semaines, Trainz 2006 semble avoir tout ce qu'il faut pour combler sans trop de problèmes les aficionados, totalement en manque. La dépendance, c'est mal.

C_Wiz



Un petit tour en Australie, un des nouveaux terrains de jeu proposés par la version 2006.

HEROES OF THE PACIFIC

Pappy Boyington et ses têtes brûlées… Rha combien de fois j'ai pensé à cette vieille série en jouant avec la moindre simulation de vol. Allez hop, je dépoussière un bon vieux joystick (ma version preview n'a jamais voulu de mes joypads de toute façon), il est temps d'aller apprendre à ces Japs que ça ne se fait pas d'attaquer les gens si tôt le matin. Heroes of the Pacific est le genre de titre que j'adore : facile à prendre en main, arcade à souhait et clairement conçu pour offrir aux pilotes de salon des dogfights épiques. Fan de simulations pointues, passez votre chemin : j'ai même réussi à repartir après un rebond au sol suite à un décrochage, autant dire que ça vous filerait des boutons de jouer à ça.



L'effet de flou quand on passe en vitesse de combat donne une bonne impression de rapidité.



Pour être un bon pilote, il faut avoir le sourcil ravageur.

GENRE
Bronzage au fuel
EDITEUR
Codemasters
DEVELOPPEUR
IR Gurus/Australie
SORTIE PRÉVUE
Octobre 2005

Crème solaire

Me voici parti vers les destinations les plus prisées de l'époque : Pearl Harbor, Midway, Wake Island, Iwo Jima, les Philippines, Guadalcanal… Des endroits de rêve mais pas la peine de prendre son maillot de bain. On est là pour en découdre, et le jeu ne va pas vous laisser faire la sieste sur la plage. Vous incarnez Jim Crowe dans un scénario sans grande imagination, mais les 26 missions qui le composent devraient être éprouvantes. Ces dernières sont souvent en plusieurs parties : vous finissez un objectif et un message radio vous colle une autre tâche sur le dos. Pas le temps de souffler ! On trouve de tout : protéger des avions au sol, des hangars, des raffineries, aller émietter une escadrille de bombardiers, etc. Ça, c'est quand on se la joue aigle du ciel. Parce qu'il y a aussi des instants de grande solitude, aux commandes de bombardiers moins maniables. En tout, 35 avions sont pilotables.



Et dire qu'on pourrait être en train de profiter de la plage…

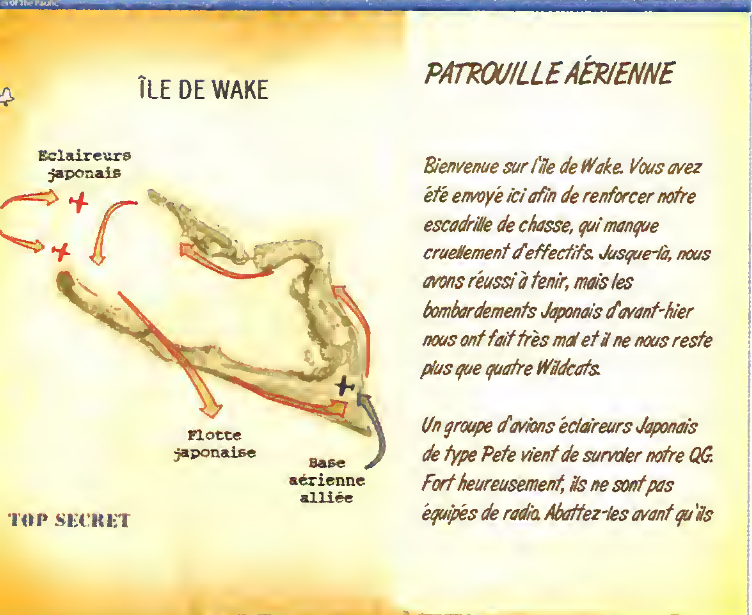
Jusqu'ici, tout va bien

Avec sa réalisation rétro côté menus, les images d'archives entre les missions et un moteur 3D très correct, ce titre se profile plutôt bien. La possibilité de donner des ordres simples à des ailiers lors de certaines missions est également prometteuse. Reste à voir l'intérêt du multijoueur, que ça soit à 8 sur le Net ou à deux sur la même machine. Mon petit doigt me dit qu'il y a de grandes chances pour que la mayonnaise prenne. En plus, ce n'est pas la concurrence, qui brille par son absence, qui va faire de l'ombre à ce titre. Évidemment pour le moment, tout n'est pas rose : l'obligation de rester dans une certaine zone de combat par exemple, est parfaitement stupide quand on doit défendre une patrouille qui se fait massacrer à la limite de la zone en question. Quand vous restez en dehors trop longtemps, le jeu vous ramène automatiquement. Et du coup, il y a de bonnes chances que vous vous retrouviez dos aux ennemis. Mais vu la tonne de détails qui étaient loin d'être finalisés sur cette version, il faudra vraiment attendre la version définitive pour juger.

Caféine



Comme dans les jeux de voitures, vos victoires débloquent les différents appareils.



Les plans sur une carte, c'est bien. Mais en vol, on fait surtout comme on peut…


« Hop là, attendez, je crois que j'ai trouvé une petite fuite ! »


Heureusement qu'on peut se cacher derrière des caisses, sinon ça serait trop difficile.


Alors, c'est qui le plus fort ? Le tank-rhino ou l'araignée robot ?

QUAKE 4

GENRE
Stupeur et tremblement
EDITEUR
Activision
DÉVELOPPEUR
Raven Software/ États-Unis
SORTIE PRÉVUE
Octobre 2005


Ca y est : j'ai joué à Quake 4. Pas beaucoup bien sûr, tout reste encore très secret et il était interdit de prendre des photos, mais j'ai vu quelques niveaux du mode solo et un peu de multijoueur. Il y avait du beau monde pour cette présentation à la presse, puisque Todd Hollenshead en personne (le boss d'id Software) était là pour nous dévoiler le petit dernier de sa licence vedette. Certes, ce coup-ci ce n'est pas id qui a développé le jeu : cette fois c'est Raven Software qui s'y est collé. Pendant ce temps-là, John Carmack et ses potes buvaient de la Corona toute la journée et se tordaient de rire en racontant des blagues sur les bugs d'éclairage spéculaire de leur dernier algorithme de parallax mapping. On ne sera donc pas trop surpris de constater que le nouveau Quake a un gros air de famille avec les précédents, mais qu'il a aussi de sérieuses divergences avec l'esprit de la série. Sur le plan du scénario, il s'agit comme prévu de la suite directe de Quake 2 : les marines terriens tentent d'envahir la planète mère des infâmes Stroggs, des cyborgs guerriers hérissés de canons lasers et de sécateurs. Le joueur incarne un des vaillants soldats du Rhino Squad et combat la menace alien en compagnie de ses petits copains. Basé sur le moteur graphique de Doom 3, le jeu est bien sûr à la pointe de la technique en ce qui concerne les ombres et les éclairages dynamiques. Comme les screenshots vus jusqu'ici le laissaient supposer, le gameplay repose beaucoup sur des petits couloirs sombres et des monstres qui sortent des murs. Mais l'ambiance générale n'est pas du tout celle d'un survival horror (Doom) ou d'un gros massacre bourrin et hyper rapide (Quake), en fait le style évoque plutôt Call of Duty. Pas sûr que les Quakers intégristes apprécient de se planquer derrière des caisses pour sniper des gardes avec le zoom de leur fusil...

Medal of Quake : Terran Assault

Le gros atout mis en avant par rapport à Doom 3, outre l'ambiance militaire et les personnages secondaires qui racontent leur vie, c'est l'utilisation de niveaux extérieurs. Attention, même si vous êtes en plein air, ne vous attendez pas à une végétation luxuriante à la Far Cry : la sinistre planète Stroggos souffre d'une pénurie prononcée en matière de lagons paradisiaques. Par contre si vous aimez la caillasse et le sable rouge, vous devriez être servi au-delà de vos espérances. Un peu d'activité physique n'ayant jamais fait de mal à personne, les excursions dans la nature seront aussi l'occasion d'affronter des monstres trop gros pour rentrer dans les tunnels habituels : tanks, machines volantes, araignées robotiques et toutes ces sortes de choses. Pour les terrasser vous aurez à votre disposition de gros exosquelettes bien lents, comme dans Riddick ou dans Bet on Soldier. En fait, et ça me choque de l'écrire, les niveaux qu'on nous a présentés avaient tous l'air plutôt mous... Beaucoup de scripts mais finalement pas des masses d'action, des déplacements arthritiques





(vous pouvez oubliez strafe-jump et rocket-jump), un gameplay pas vraiment nerveux. Espérons que cette première impression décevante ne reflètera pas le jeu complet... Le rythme gagne peut-être en punch plus tard, par exemple on sait que le héros se fera stroggifier vers la moitié de l'aventure (j'ai vu comment ça se passe... sans rentrer dans les détails, disons juste que l'expérience n'est pas totalement volontaire de sa part). Ses capacités devraient sérieusement augmenter après sa transformation, mais on ne sait pas exactement en quoi.

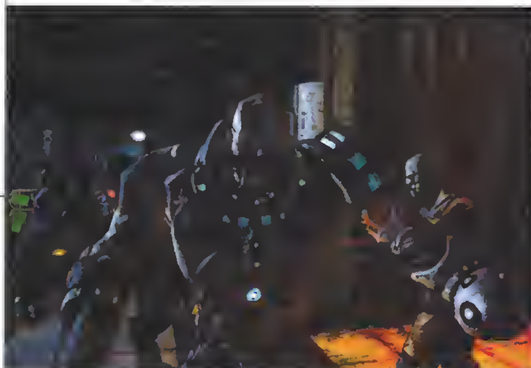
Quake 4 : Arena

Un point sur lequel on n'a aucune incertitude en tout cas, c'est le multi. Que les vieux fans se rassurent : contrairement au solo, les physiques et le gameplay du multijoueur seront un portage fidèle de Quake 3. J'ai pu essayer les modes DeathMatch et Capture The Flag, pas de soucis : c'est toujours aussi rapide et violent. On se retrouve à faire boïng-boïng à toute vitesse dans les couloirs, à se propulser dans les airs grâce aux bumpers et aux explosions, à aligner ses adversaires d'un tir de rail gun, à manger des roquettes et à liquéfier des corps à coups de fusil à pompe boosté au Quad Damage. À première vue, la seule différence avec Q3 semble être le retour du Nail Gun et de l'Hyperblaster, ainsi que le remplacement du traditionnel BFG par un bidule générateur de trous noirs. Certains s'inquiétaient au sujet des armes de mêlée (il n'y en avait pas dans Q2), mais le Gauntlet de Q3 sera lui aussi de la fête. Pour ceux qui ne connaissent pas, rappelons qu'il s'agit d'une arme de contact assez brutale, dont le principal intérêt est de pouvoir douloureusement humilier les autres joueurs avec un poing dressé. Hé, c'est du Quake : fin et délicat. Dernier détail, ne vous attendez pas à voir des véhicules dans le multi : il n'y en aura pas, trop lents. Maintenant on va attendre tranquillement la version finale, en espérant que ce premier contact un peu tiède sera démenti le jour du test.
Mais sur ce qu'on a vu pour l'instant, Quake 4 a encore beaucoup à prouver. Sortie prévue pour octobre... Oui, en même temps que F.E.A.R.

Atomic



Attention, Maurice va nous envoyer une boulette !



Avec des mains pareilles, je vous raconte pas la galère pour se maquiller.



Le clown avec l'armure camouflée rouge et blanche, c'est le medic de l'unité. Devinez qui va devoir le protéger...





SEPTEMBRE ! LE MOIS DE LA RENTRÉE DES CLASSES, DES MARRONS, DES POMPES TOUTES NEUVES ET DE L'AVENTUUUURE ! CHERCHEZ L'INTRUS… ET POURTANT, LES TESTS JOYSTICK NE MENTENT PAS : DEUX GROSSES POINTURES DU GENRE, MYST ET FAHRENHEIT, VOUS ATTENDENT POUR DES HEURES D'AVENTUUUURE. À PART ÇA, QUE DALLE, MAIS ÇA S'ARRANGERA SÛREMENT LE MOIS PROCHAIN, AVEC PLUS DE TITRES DÉCORTIQUÉS (ET MOINS DE JEUX D'AVENTUUUURE. MARRANT ÇA MARCHE À CHAQUE FOIS. AVENTUU… O.K. J'ARRÊTE.)

Fumble

MEGASTAR joystick

JEU DU MOIS

FAHRENHEIT

ÉDITEUR ATARI DÉVELOPPEUR QUANTIC DREAM

FAHRENHEIT N'EST PAS QU'UNE PUB POUR LE STUDIO DE MOTION CAPTURE DE DAVID CAGE, C'EST AUSSI UN EXCELLENT JEU (D'AVENTUUUURE). ENFIN DE LA 3D QUI A L'AIR VIVANTE, MERCI QUANTIC DREAM.

Liberté d'expression

CAFÉINE

JE POURRAIS VOUS PARLER DES PROUESSES DE FASKIL DANS WARHAMMER40K WINTER ASSAULT, MAIS BON… JE L'AIME BIEN MOI FASK, JE VAIS QUAND MÊME PAS ME MOQUER SUR 300 SIGNES HEIN. ÇA ARRIVE À TOUT LE MONDE DE SE REPLIER SUR SA BASE EN PENSANT REFAIRE UNE SORTIE PAR DERRIÈRE. ALORS QU'IL N'Y PAS DE SORTIE PAR DERRIÈRE. FORT ALAMO MADE IN BELGIUM, C'EST VRAIMENT PAS DE CHANCE.

Le jeu du moment
GAGNER À DAWN OF WAR
Le jeu attendu
F.E.A.R.

FASKIL

PUT***, DÉJÀ DEUX ANS ! UNE BONNE VINGTAINE DE BOUCLAGES, DES CENTAINES DE NUITS SACRIFIÉES À FAIRE TOMBER DES PAGES, DES MILLIERS DE LIGNES DANS WORD, DES MILLIONS DE SCREENSHOTS, DES MILLIARDS DE PACKS DE BIÈRES MALTRAITÉS POUR LA BONNE CAUSE… ET QUAND ON ADDITIONNE TOUT ÇA, PAR UNE DRÔLE DE CURIOSITÉ MATHÉMATIQUE, ON ARRIVE TOUJOURS AU MÊME RÉSULTAT : ZÉRO REGRET.

Le jeu du moment
PERDRE À DAWN OF WAR
Le jeu attendu
F.E.A.R.

BICHOPE

JÉ TRAVAYE EN SE MOMEN SUR UNE NOUVELLE MODE ALF LIFE 2. ÇA VA ÊTRE TRÉ BIEN, VOU ZALLER VOIR. C'EST AVEC DES GANGUESTA DE GTA QUI TIRENT SURE DES NAINS DE L'ALIANSSE. QUOI ? MÉ SI C MOI, BICHOPE. REGARDEZ JÉ LE BOUK ET UN SHORTE. AH NON LESSÉ MOI, POUR UNE FOI QUE JÉ L'OKASION D'ÉCRIR DANS JOILLESTIK !

Le jeu du moment
GRANTEFFETOTO
Le jeu attendu
F.R.A.E.

Voici le descriptif de notre fabuleux système de notation sur 10 et des icônes qui s'y rapportent. C'est basique, scolaire mais tellement efficace. Et tout en finesse, comme nous.





Réseau local : Cette icône est accompagnée d'un chiffre qui indique le nombre de joueurs et mentionne les protocoles disponibles. Par défaut, le protocole est le TCP/IP.



Internet : Même chose pour l'icône Internet qui signale que le jeu est jouable sur Internet via le protocole TCP/IP.



Au secours ! Nécessite une très grosse configuration



Stop Doublage pourri



Démo présente sur le DVD-Rom ou/et le CD-Rom



Jeu majeur et indispensable

0 Moins fun qu'un CD vierge. **1** Foutage de gueule pur et simple. **2** Expérience traumatisante. **3** Pas grand-chose à sauver. **4** Oui mais non. Dommage. **5** À la rigueur, pour les fous furieux du genre. **6** Pas mal, mais quelques problèmes gênants. **7** Bon jeu, bien réalisé. **8** Très bon jeu, une valeur sûre. **9** Exceptionnel. **10** Une future référence.

ACTION/TACTIQUE



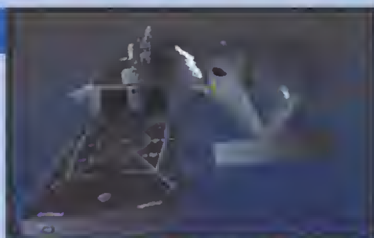
1) Battlefield 2
Dice/Electronic Arts
2) S.W.A.T. 4
Irrational Games/Vivendi Universal Games
3) Splinter Cell Chaos Theory
Ubi Soft/Ubi Soft

STRATÉGIE/GESTION



1) Act of War
Eugen Systems/Atari
2) Rome Total War
The Creative Assembly/Activision
3) Warcraft III : The Frozen Throne
Blizzard/Vivendi Universal Games

SPORT/SIMULATION



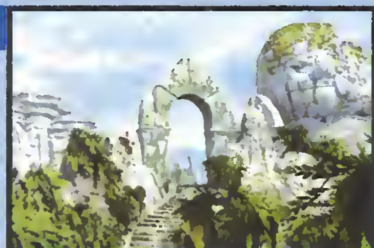
1) Dangerous Waters
Sonalysts/Battlefront.com
2) Pro Evolution Soccer 4
Konami/Konami
3) GTR
PAM Development/Atari

MMORPG



1) Guild Wars
Arena Net/NC Soft
2) World of Warcraft
Blizzard/Vivendi Universal Games
3) Lineage 2
NC Soft/NC Soft

JEU DE RÔLE/AVENTURE

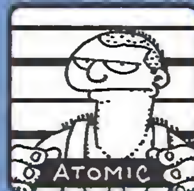


1) Myst IV : Revelation
Ubi Soft Montréal/Ubi Soft
2) Fahrenheit
Quantic Dream/Atari
3) Star Wars : Knights of the Old Republic
Bioware/Activision



C'est la rentrée ! Alors heureux ? Remarquez, pour nous ça ne change pas grand-chose. Plus de bouquins à acheter ou de fournitures scolaires débiles. Par contre, il y a des choses qui ne changeront jamais. Certaines personnes gardent toujours la bonne place. Celle à côté du radiateur... Enfin, à côté du climatiseur plutôt.

Le jeu du moment
Auto Assault bêta
Le jeu attendu
F.E.A.R.



Pour la soluce de Battlefield 2, j'avais prévu d'expliquer comment gagner toutes les médailles. Problème : à peu près personne ne sait comment faire, les rumeurs les plus contradictoires courent à ce sujet. Certains prétendent que pour tout débloquer il faudrait un temps de jeu cumulé d'au moins 15 000 heures, soit 625 jours en jouant 24h/24, alors qu'on boucle dans 5 minutes...

Le jeu du moment
Battlefield 2
Le jeu attendu
F.E.A.R.



Hébé ça fait bizarre de devenir salarié, avec des horaires fixes et tout le toutim. Je n'avais plus l'habitude. Avant je passais mes journées comme un âne à jouer au PC et surfer sur le Net, et maintenant... euh bah ça change rien en fait, à part les transports. Le métro, c'est une heure et demie à ne pas flinguer des gens sur BF2, mine de rien.

Le jeu du moment
Battlefield 2
Le jeu attendu
F.E.A.R.

Fahrenheit

JEU DE RÔLES



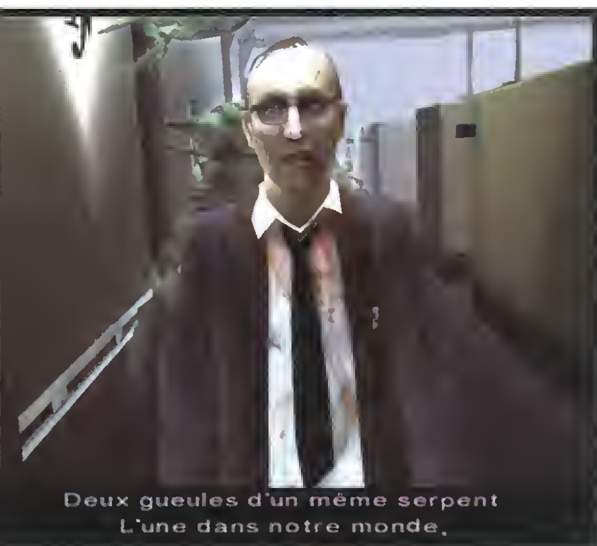


ARRIÈRE, SCÉNARIOS INSIPIDES ET HISTOIRES BÂCLÉES ! DU BALAI, MANIPULATIONS D'OBJETS HASARDEUSES ET INVENTAIRES INACCESSIBLES ! BON DÉBARRAS, LES ÉCRANS FIXES MÊME PRÉCALCULÉS EN 3D ET LES ÉNIGMES À LA MORDS-MOI-LE-NŒUD ! FAITES PLACE À FAHRENHEIT, LE NOUVEAU JEU D'AVENTURE DE QUANTIC DREAM ! MAIS QUE LUI RESTE-T-IL ALORS ?

PUBLIC ADULTE

CONFIG MINIMUM CPU 800 MHz, 256 Mo DE RAM, CARTE VIDÉO 32 Mo
ÉDITEUR ATARI
DÉVELOPPEUR QUANTIC DREAM/FRANCE
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS





Que feriez-vous si en quelques minutes vous deveniez un terrible assassin traqué par la police ? Si vous ne pouviez pas expliquer comment votre corps s'est mû de lui-même pour aller poignarder un pauvre type ? Si vous ne saviez pas ce que signifient les marques que vous avez gravées au couteau sur vos avant-bras ? Que feriez-vous ? Fuir ? Vous rendre ? Tenter de comprendre ? À vous de décider. Vous êtes Lucas Kane, informaticien, célibataire, meurtrier, victime de visions prémonitoires et d'attaques paranormales. Ne vous inquiétez pas, vous aurez tout le temps de vous habituer à cette situation délicate, à condition de ne pas faire d'erreurs trop flagrantes, bien entendu. La vie, tout aussi difficile qu'elle puisse se présenter depuis l'horreur de cette soirée, continue. Votre job quotidien d'ingénieur vous attend dès le lendemain, même si la journée pourrait se révéler mouvementée. Une réconciliation avec votre frère Markus arrive aussi à point pour vous apporter un soutien moral, si vous acceptez d'en profiter. Et votre ex-petite amie Tiffany ? Faut-il chercher son aide ou la laisser en dehors de votre vie, peut-être pour toujours ? Se tirer du pétrin tout en assurant sa vie au jour le jour, ne pas sombrer dans la dépression ou la folie, faire front au destin qui vous appelle... Bienvenue dans Fahrenheit.

Que feriez-vous si vous étiez David Cage ?

Un pour tous, tous pour un

Que feriez-vous si vous étiez un des deux flics du NYPD assignés sur cette affaire d'homicide louche. Oui, c'est vrai, ça dépend. Dans la peau de Tyler Miles, vous auriez peut-être un peu trop la flemme de voir dans cet assaut à l'arme blanche autre chose que le simple cas d' un « type qui pète les plombs, tue un mec au hasard, et se casse, fin de l'histoire ». Vous penseriez sûrement être bien mieux avec vos fesses au chaud dans votre pieu, aux côtés de votre jolie copine, plutôt qu'à



Le capitaine de la police est un gros black caractériel, parce que les clichés, des fois, c'est bien.

Hep les gars, vous devriez être en train de vous les geler dehors là, c'est expliqué dans le scénar. Bon allez, un dernier échange.



piétiner la neige d'une allée puante à la recherche d'indices. Mais si vous preniez la place de Carla Valenti, brillante inspectrice au flair aiguisé, vous sauriez d'instinct que ce crime changera d'une façon ou d'une autre le cours de votre existence. Pas question d'enterrer le dossier ou de baisser les bras, cette histoire vous fera travailler les méninges 24h/24. Au fait, qu'y a-t-il d'autre dans votre vie à part le travail, Carla ? Oups, pardon, vous êtes à nouveau Tyler ou Lucas ? Ne vous inquiétez pas, la schizophrénie se vit très bien. Surtout lorsque vos différents personnages possèdent tous les mêmes buts : survivre et comprendre. Tous trois affronteront des dangers inimaginables, tous trois devront remettre en question leur conception de la réalité. Tous trois pourront échouer… Trois rôles, un acteur, vous.

Le cas Cage

Et que feriez-vous si vous étiez David Cage et que les jeux d'aventure classiques actuels, voire les jeux vidéo tout court, vous gonflaient à mort ? Eh bien, jouons encore, tiens. Paf, vous êtes le boss de Quantic Dream ! Et pour commencer, vous allez imaginer une intrigue découpée en épisodes qui se vendraient sur Internet. Bon, vous êtes plein d'idées et de talent, mais là quand même c'est un peu trop gros. Vous décidez alors de revenir à un format plus commun : un jeu complet. Vous écrivez votre scénario et multipliez les embranchements pour que le joueur s'immerge totalement dans l'histoire, mêlant une aventure trépidante à un quotidien parfois reposant, parfois émouvant. Puis vous inventez une mise en scène à la hauteur d'une œuvre cinématographique, appuyée par une animation en motion capture réaliste. Vous blindez le tout de quelques gameplays différents et correctement rythmés, et voilà ! Il ne vous reste plus qu'à convoquer les journalistes de presse et les pipeauter à mort en racontant deux tiers de conneries, un tiers de trucs super intéressants. Le cocktail fonctionne à merveille : s'il ne se pose pas deux secondes pour reprendre ses esprits, le pauvre journaleux s'imagine avoir vu le messie. Alors que bon, Fahrenheit, c'est un jeu d'aventure assez normal, au final. Et là, si vous êtes effectivement David Cage, vous devez être un peu énervé en lisant Joystick.



Vous prendrez bien un petit morceau du Silence des Agneaux, pour la route ?



Le mouvement le plus compliqué que vous aurez à faire ? Un quart de cercle. Tranquille.

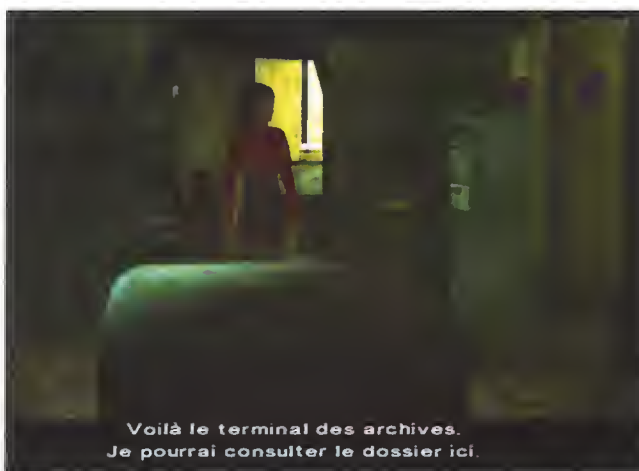
Look at Fahrenheit

Franchement, en passant le gameplay au microscope, que voit-on ? Une excellente écriture ? Certes, n'est-ce pas là la moindre des choses ? Des énigmes ? Quelques-unes. Pas difficiles, mais présentes. On déplace son perso dans divers lieux et on parle à des gens ? Check. D'ailleurs, le système de choix lors des dialogues s'avère tout à fait typique d'un point&click de base. Le temps limité pour lancer tel ou tel sujet ne varie pas énormément du bête QCM habituel. O.K., on dirige trois personnages de front, en pouvant même choisir l'ordre dans lequel certains chapitres seront joués. O.K., le background se montre très travaillé et les possibilités d'action de chacun, bien que toujours contenues dans une scène particulière, offrent une étonnante sensation de liberté. Mais cet habillage ne change rien au fait que le fond de tout cela n'est qu'un jeu d'aventure de base. Pas d'inventaire ? Tant mieux. Cependant, quelle différence cela fait-il

Une affiche de Citizen Cage au mur. Ah ah, sacré David.







Les archives de la police, un endroit idéal quand on est légèrement claustro, hein Carla ?

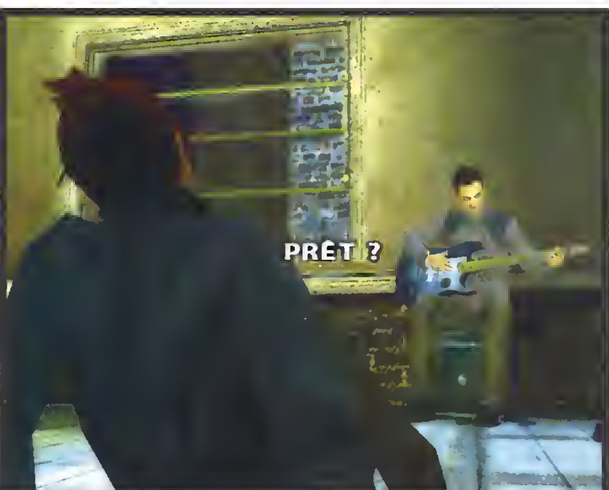
L'enfance difficile de Lucas. À l'époque déjà, on le trouvait « bizarre ».



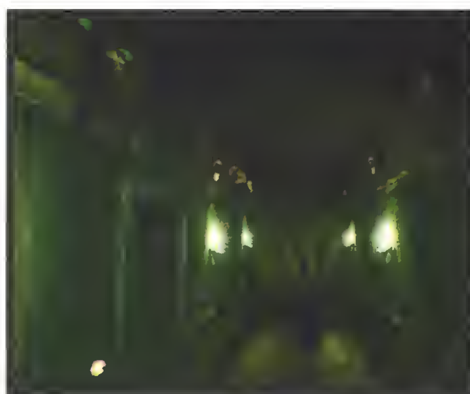
Je préfère zapper la pause wc que d'en rater un seul morceau.

lorsque vous prenez une chemise tachée de sang pour la porter dans le lave-linge un peu plus loin ? Ou si vous ramassez une clé pour ouvrir la porte à côté ? Pas d'inventaire, en effet, mais on distingue d'ici les « Pick up key » et autre « Use key on door ». Et le plus étrange, c'est que David Cage revendique ce retour à l'âme old school du jeu d'aventure, tout en parlant d'évolution et de remise en question. Comment fait-il ? Je ne sais pas. Après tout, il est artiste et geek à la fois, ça doit donner certains superpouvoirs. En tout cas, son jeu n'a rien de révolutionnaire. Personnellement, je préfère dire qu'il est miraculeux.





Quel gros dragueur ce Faskil.



Le DVD sort quand ?

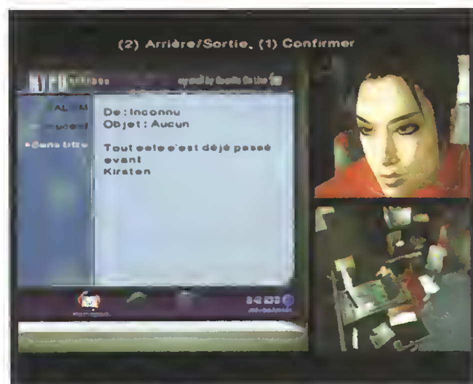
C'est à peu près ici que j'arrête de me plaindre pour vous expliquer à quel point Fahrenheit déchire tout. Car Quantic Dream nous présente un produit à la hauteur de ce que l'on attendait depuis des lustres, un titre qui devrait être la norme. Il n'est pas question d'évoluer, mais de balayer les restes d'un genre stagnant et moisi. Bon sang, ça va être dur de revenir aux jeux d'aventure antédiluviens, ceux qui ne sont pas « normaux », qui n'offrent pas un dixième de ce que Fahrenheit accomplit. On compare souvent ce jeu à

un film et il est vrai qu'y jouer ressemble à une séance de cinéma : je préfère me retenir d'aller aux toilettes que d'en rater un seul morceau. Quoi ? La pause ? Je n'y pense même pas tellement je suis dans le trip. C'est un peu le secret du gameplay : pas de stop, pas (trop) de retours en arrière. Les séquences s'enchaînent, j'en réussis certaines, j'en loupe d'autres, et jamais il n'est question de recharger. Je pourrais essayer, mais le charme opère et je préfère vivre avec mes erreurs et mes oublis. C'est vrai quoi, je n'ai jamais vu de quicksave dans une salle obscure ! Tout ce que j'ai à perdre, ce ne sont que quelques points de morale.
Il est vrai qu'une fois arrivé au plus bas de mon état mental, le fatidique « game over » pourrait m'envoyer au cimetière, en tôle ou à l'asile. Mais remonter ma jauge se révèle relativement facile. Parfois je dois recommencer des séquences d'action, mais souvent, et c'est encore pire, le jeu me snobera en ignorant mon échec : l'histoire se poursuit et me prive uniquement de précieuses informations. Je ne perds pas la partie, je perds un fragment du scénario, un bout de personnalité d'un des acteurs ou un détail inutile et pourtant indispensable à mes yeux. Une punition bien équilibrée entre le frustrant et l'acceptable. On ne ressent pas forcément le besoin de recommencer. Alors comment Fahrenheit arrive-t-il à me séduire et me captiver de la sorte ? Quelle alchimie se met en place dans ce foutu PC ? C'est beaucoup de travail, dirait monsieur Cage.

Vous connaissez Wario ?

Il y a tellement d'éléments imbriqués pour expliquer l'expérience Farhenheit que je ne vais même pas essayer de les décortiquer un à un. Prenons-les comme un tout. D'abord les scènes « d'enquête », avec une musique tout en violons emprunts de nostalgie. Petites touches de surnaturel ici et là, pour provoquer l'inquiétude, le stress… Puis le quotidien reprend le dessus sur fond de radio, de télé ou d'une B.O. particulièrement soignée. Une banalité reposante, quoique… Relations amoureuses, travail, tensions et émotions, au bout d'un moment tout cela ne paraît finalement pas plus facile à gérer qu'une horde de monstres sanguinaires. À ce propos, la musique lance un morceau de basse/batterie à la Propellerheads ? C'est que l'action est au rendez-vous. Un jeu de réflexe vous attend, simple, mais terriblement efficace : les deux ronds colorés vous indiquent les directions à donner au clavier (flèche + pavé numérique) ou au pad (avec les deux joysticks). À vous de les reproduire correctement. Ça a l'air idiot comme du Dragon's Lair ou du Simon, mais ces séquences sont furieusement rythmées avec une concordance étonnante entre le spectacle à l'écran et nos mouvements. On finit souvent debout sur son fauteuil tellement l'excitation nous a gagnés. Et le rythme des combinaisons change intelligemment pour correspondre à ce qui se déroule sous vos yeux. L'identification au personnage et l'immersion n'en sont que renforcées : tous ces petits détails de réalisation fonctionnent ! Sincèrement je n'aurais jamais cru être aussi enthousiaste sur cet aspect-là du jeu ! Quant aux plans « endurance » à la track&field, je les trouve un peu plus banals et carrément faciles. Marteler des touches à toute berzingue, gauche droite, gauche droite, pour retranscrire la fatigue que vit votre avatar à l'écran ? Pas super convaincu. Enfin bon, ça ne représente pas du tout un frein au plaisir de jouer. Et avec si peu, Quantic Dream nous façonne un titre incontournable. Si c'est pas balèze tout de même !

N'oubliez pas de consulter votre email régulièrement (pour vider le spam).





Carla et Tyler ! Carla et Tyler ! Les nouveaux chevaliers au grand cœur, mais qui n'ont jamais peurrrr de rien !



Les graphismes ne sont pas très bons, mais je m'en fous grave.



Excuse-moi de ne pas venir t'ouvrir la porte, frangin, mais comme tu le vois, je suis un peu occupé pour l'instant.



Un peu de technique

Clavier/souris ou joypad ? Les deux se valent avec leurs qualités et leurs défauts. Mais le pad garde un avantage certain : on peut s'éloigner confortablement de son PC et mieux profiter du spectacle. Question voix, vous avez le choix des langues et des sous-titres. Les fans de V.O.S.T. seront ravis. Sinon, le jeu tourne très bien sans bugs ni crash, rien à signaler.



De toute évidence, cet homme a succombé à une morsure de vipère.

À la pêche aux défauts

Tout n'est pas si rose, vous pensez bien. Tel passage « Dragon's Lair » traîne un peu en longueur, telle animation ne se montre pas à la hauteur du reste... Des raccourcis dans l'intrigue ? Une fin un peu rapide ? Un scénario qui ne casse pas trois briques à un canard ? C'est vrai qu'il y a du Matrix, du Star Wars ou même du Angel Heart là-dedans... oui bah, moi je trouve ça carrément mieux au niveau fantastique que ce qu'Hollywood nous balance en ce moment.
Bien construite, avec des rebondissements intéressants, on nage dans l'histoire comme dans une motte de beurre. Hum, je crois que je m'emmêle dans mes expressions là non ? Bref, Fahrenheit accroche le joueur et le cloue devant le PC, le mettant toujours à contribution même lors des scènes les plus anodines. À part ça, les graphismes ne sont pas très bons, mais je m'en fous. Grave. C'est la première fois qu'un tel défaut suscite aussi peu d'indignation de ma part. De toute façon, la technologie de motion capture instille tellement de vie dans chaque personnage que le tout est parfaitement crédible du début à la fin. On pourra dire aussi que la mise en scène s'avère, au final, sans surprise. Ouais, O.K., c'est pas du Lynch, mais pour un jeu vidéo, c'est du rarement vu. Et faut-il parler de la qualité de la V.O., de la V.F. et des musiques ? Le compositeur Angelo Badalamenti, ça vous rappelle quelque chose ? Moi je ne connaissais pas le type, mais son travail, si : Dark Water, Mulholland Drive, Lost Highway, etc. Pas besoin d'autre argument. Quels vrais défauts reste-t-il alors ? Quelques moments répétitifs, une difficulté presque inexistante et une durée de vie un poil trop courte. Ça vous va ?

Allez, sans rancune

David Cage a affirmé que Fahrenheit s'apparentait à un OVNI dans le monde de jeux vidéo et il n'a pas forcément tort. Est-ce un jeu, est-ce un film ? Arcade ou aventure ?



Ah tiens une énigme ? Rien de bien méchant. Si vous ne jurez que par ça, tournez-vous plutôt vers Myst.

Grand public ou pour adulte ? Tout cela à la fois, apparemment. Malheureusement, je doute que l'invasion du troisième type soit pour tout de suite. Déjà, parce que le style Quantic Dream n'est pas du goût de tous, et surtout parce que ça leur a coûté un pognon fou à produire, ne l'oublions pas. Alors, je suis content que des gens travaillent sur des projets comme celui-là pour nous apporter un peu d'air frais de temps en temps. Je veux bien écouter David Cage parler pendant trois heures tous les quatre ans si cela signifie qu'une nouvelle aventure m'attend au tournant. Prochaine étape : Omikron Karma.

Fumble

En Deux Mots

SI SEULEMENT TOUS LES DÉVELOPPEURS SE DONNAIENT LES MOYENS DE QUANTIC DREAM ! FAHRENHEIT PROPOSE UN GAMEPLAY TRÈS SIMPLE, MAIS OUI CONVIENDRA À TOUS. AVEC UNE TELLE MISE EN SCÈNE, MÊME LES FANS DES VIEUX POINT&CLICK DES FAMILLES Y TROUVERONT LEUR COMPTE, CAR SI LE JEU N'APPORTE PAS FORCÉMENT SON LOT DE CASSE-TÊTE QUASI ILLOGIQUES, IL SE CONCENTRE AVANT TOUT SUR L'ÂME DU GENRE : L'AVENTURE.

- + L'ensemble de la réalisation
- + Les animations en particulier
- + Et le rythme
- − Trop facile
- − Pas très beau

7	TECHNIQUE
8	ARTISTIQUE
9	INTÉRÊT




Oups, désoléééééééééééé !

Vous êtes fan de motos ? Vous dévorez les Grands Prix à la télé en rêvant au jour où vous pourrez vous aussi monter sur un tel engin ? Vous adorez les simulations pointues qui vous permettent de vivre votre passion par procuration ? Vous allez être comblé ! Ah non, en fait. Désolé. Oh, mais ne partez pas tout de suite, tout n'est pas perdu. MotoGP : Ultimate Racing Technology 3, voici un titre bien pompeux pour un jeu qui n'est finalement qu'une pâle conversion Xbox réalisée sans effort et sans réelle conviction. Clairement orienté arcade, il offre néanmoins l'avantage d'une prise en main immédiate. Pas la peine de passer des heures à s'entraîner, il suffit de connaître la différence fondamentale qui existe entre « gauche », « droite » et « tout droit », de repérer où se trouvent le frein et l'accélérateur, et vous êtes bon pour le service. Au pire, il y a un tutorial qui vous expliquera tout cela en détails.

TOUT PUBLIC	INTERNET 16	LOCAL IP/IPX 16

CONFIG MINIMUM CPU 1 GHz, 128 Mo de Ram, Carte vidéo 16 Mo
ÉDITEUR THQ
DÉVELOPPEUR Climax/Grande-Bretagne
TEXTE V.F. **ET VOIX** aucune


La vue « pilote » est sympa mais il faut avoir le cœur bien accroché.

MotoGP Ultimate Racing Technology 3

NEZ DANS LE GUIDON

PEU DE JEUX DE MOTOS SUR PC ? PAS GRAVE, ON DIT SOUVENT QU'IL FAUT PRÉFÉRER LA QUALITÉ À LA QUANTITÉ. MAIS QUAND ON N'A NI L'UN, NI L'AUTRE, ON FAIT COMMENT ? ON S'EN CONTENTE.

Coup de rétro

Tristement, à l'heure du « normal mapping » et autres gadgets visuels, MotoGP se contente du minimum syndical en termes de graphismes. Il y a bien un zouli effet de blur quand on accélère, mais pour le reste, on se contentera de le qualifier de « sobre et dépouillé », pour ne fâcher personne. En dehors de ça, on y retrouve tous les artifices du genre : licence et circuits officiels, multiples modes de jeu (dont un mode Extreme, rigolo, qui permet d'aller se manger des murs en ville) et customisation à gogo pour votre pilote et sa monture. La maniabilité est éprouvante au clavier et je ne saurais trop vous conseiller d'opter directement pour le pad analogique, si vous ne voulez pas terminer tous vos virages dans le décor. Malgré un niveau globalement très moyen, MotoGP offre quelques bons moments, surtout en multi. Idéal donc pour savourer quelques minutes de défoulement après le boulot ou pour s'éclater entre potes, mais malgré l'absence de réelle concurrence dans le genre, le titre ne parvient pas à sortir du lot. À moins d'être vraiment accro au genre, difficile de rester scotché à l'écran pendant des heures sans bailler. À essayer en attendant mieux...

Faskil


Décors dépouillés, modèles simplistes, pas de quoi faire trembler votre vieille carte graphique.



Un peu de technique

Pas d'inquiétude à avoir si votre machine commence à accuser le nombre des années, ce n'est pas ce MotoGP qui la mettra à genoux. La config de base est amplement suffisante pour en profiter dans des conditions optimales.

En Deux Mots

MotoGP : URT3 est loin d'être un mauvais titre, mais ça n'en demeure pas moins une conversion paresseuse d'un titre Xbox. Ça reste fun à jouer, mais à moins d'être un véritable passionné de deux-roues en manque, il y a plus amusant à faire sur PC.

+ Prise en main immédiate
+ Le mode Extreme
- Graphiquement désuet et dépouillé
- Injouable sans pad

6 TECHNIQUE
5 ARTISTIQUE
6 INTÉRÊT



Creature Conflict

WORMS-LIKE SABOTÉ

The Clan Wars

LES WORMS CONTINUENT DE FAIRE DES ÉMULES, ET C'EST AU TOUR DE MITHIS DE NOUS PROPOSER SON PETIT JEU RIGOLO POUR S'ÉCLATER ENTRE POTES. BANCO ?

Des jeux comme Creature Conflicts, je dois le reconnaître, on en voit peu. Et c'est tant mieux. En effet, pour réussir à me dégoûter aussi vite de l'envie de continuer de jouer, il faut quand même s'accrocher. Au pire, une espèce de curiosité morbide m'incite à persévérer même lorsque le titre se révèle immédiatement pourri. Au premier abord, le concept de Clan Wars est pourtant classiquement sympa : des équipes de bestioles s'affrontent avec des armes divers dans le but évident de s'exterminer. La campagne, forte de 48 missions, joue même la carte de l'originalité en habillant le massacre systématique d'objectifs variés. Malheureusement, le gameplay est entaché, que dis-je, dégueulassé, par un réglage désastreux. D'un coté, le joueur, humain, qui tente d'envoyer divers projectiles pas trop loin de ses adversaires, sans grand succès. De l'autre, la machine, dotée d'une précision de tir qui laisse deviner que sa puissance de calcul est monopolisée par la recherche de lancer idéal. Au final, toutes les parties se ressemblent rapidement et le joueur passe son temps à se faire joyeusement exterminer par une machine qui ne fait pas d'erreur. Le tout en mode facile. Et je ne vous ai pas parlé du vent ou de la gravité qui viennent compliquer les choses…



CONFIG MINIMUM CPU 1,3 GHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo
ÉDITEUR Cenega
DÉVELOPPEUR Mithis Entertainment/Hongrie
TEXTE ET VOIX en français

Quelle horrible créature

En multijoueur, c'est plus rigolo. On jette des grenades qui font trois fois le tour du planétoïde où se déroule le combat avant de causer aléatoirement des dégâts dans l'une ou l'autre des équipes. Ou on les balance bêtement dans la flotte, on ne peut que rarement deviner à l'avance les trajectoires. Rapidement, on se tourne vers l'armement plus conventionnel (pistolets, fusils, etc.) pour se massacrer dans la joie et les contrôles pourris. Car même les déplacements des personnages sont loin d'être bien pensés ou agréables à regarder. Quoi qu'il en soit, le pathétisme laborieux de ces affrontements lasse vite, très vite. Trop vite. Alors certes, les armes sont nombreuses (près de soixante) et parfois originales, les missions variées, on a droit au solo et au multi, le tout pour un prix plus qu'abordable (environ 30 euros). Mais sérieusement, même à ce prix-là, je ne vois pas qui voudrait se prendre la tête avec le gameplay putride de Creature Conflict. Plutôt jouer au solitaire, qui reste une valeur sûre.

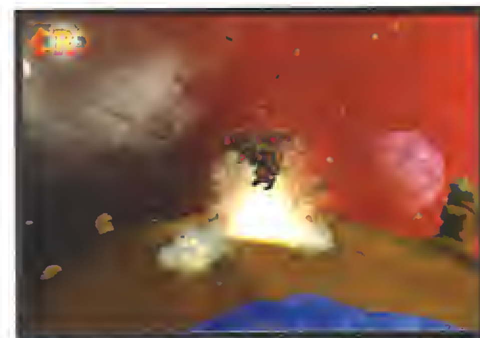
Bishop



Un peu de technique

Creature Conflict propose un rendu cartoon assez fun à regarder. C'est plein de couleur et d'explosions rigolotes, tout en restant fluide sur de « petites » configurations. Certes, Faskil comparait la puissance du moteur à celui qu'affiche une Nintendo DS, mais on ne peut pas tout avoir…





En Deux Mots

Totalement incompréhensible. J'ai beau retourner le problème dans tous les sens, je n'arrive pas à trouver une explication au sabotage qu'a subi ce jeu. Entre une I.A. surpuissante en solo et des contrôles qui rendent toute partie multijoueur pénible au possible, il n'y a rien à sauver.

+ Idée
+ Rendu cartoon
− Quelqu'un y a joué avant de le sortir ?

3	TECHNIQUE
3	ARTISTIQUE
2	INTÉRÊT

Rhem 2 La Cité Interdite

INFAMYST

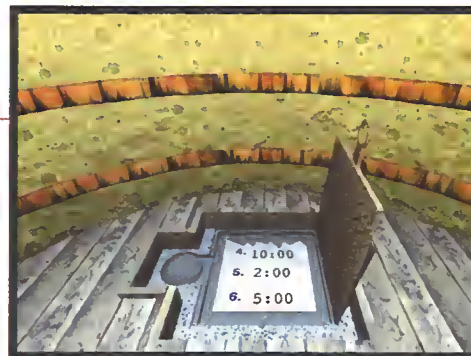
CONFIG MINIMUM CPU 500 MHz, 128 Mo de Ram, Carte vidéo 32 Mo ÉDITEUR Micro Application
DÉVELOPPEUR Knut Müller/Allemagne TEXTE ET VOIX en français

DEVINETTE : MYST DE RAND MILLER ET RHEM DE KNUT MÜLLER SONT DANS UN BATEAU. FUMBLE TESTE LES DEUX, QU'EST-CE QUI RESTE ?

Excusez-moi, j'ai failli à ma tâche. Je suis déshonoré. Depuis que je teste des jeux de puzzles, je les ai tous terminés avant d'écrire mon texte. Parfois avec la solution sous les yeux, parfois sans… Mais toujours, toujours, j'ai pu vérifier la qualité des énigmes et du scénario avant de vous en parler.



Jusqu'à Rhem 2, de Knut Müller. Je ne vais pas vous sortir la bio de ce monsieur (www.mueller-knut.de), mais sachez que ce peintre, compositeur et programmeur a pondu tout seul sa petite série Myst-like, avec du déplacement case par case et des machineries étranges. Le premier, sorti en 2003, ne fut pas un grand succès, mais ça ne l'a pas empêché de recommencer. Alors voilà, Rhem 2 est pourri. Pas juste un peu pourri… Bien pourri comme il faut ! En premier lieu, les énigmes sont imbuvables. On passe son temps à noter des chiffres, des dessins et autres bidules disséminés partout afin de régler des problèmes obscurs et inintéressants. Aucune inventivité, aucune originalité, tout se résume à : « Combien d'inconnues faudra-t-il retrouver pour régler ce problème ? ». Quelle que soit sa complexité, une équation reste une équation à la con. Si passer une maîtrise de maths correspond à votre idée de l'Aventure, alors O.K.,



vous pouvez foncer sur Rhem 2. Ensuite, le scénario ne rattrape rien : rassembler un « objet mystérieux » et le prendre en photo, waouh, trop poétique. Je suis à fond dedans, là. Séquence de fin : « Ah merci d'avoir ramené l'objet. Je vois que vous avez pu le prendre en photo, c'est bien. Au revoir. » Véridique ! J'ai regardé dans le dossier « movies ». Impossible de finir un jeu aussi laid. Même le premier Myst est plus joli ! Et on ne peut même pas regarder autour de soi à 360°… Honteux, monsieur Müller. Arrêtez maintenant.

Fumble

+ Repousse les limites de l'incrédulité
− Knut Müller
− Et son jeu

1	2	1
TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT

New York Police Judiciaire Jeu, Set et Meurtre

VÉRITÉ, JUSTICE ET RÉPRESSION ! QUELLES DIFFÉRENCES ENTRE BOSSER DANS LA POLICE ET PIGER CHEZ JOYSTICK, FINALEMENT ?



Le meurtrier est… le perroquet !

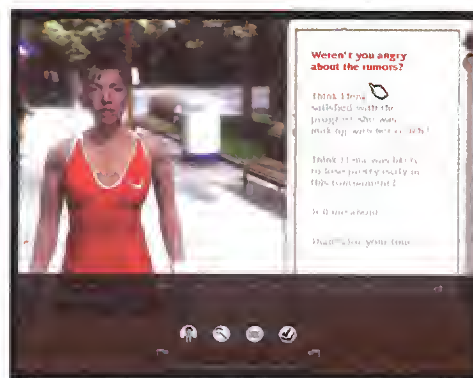
+ L'enquête
− Linéaire et facile

5	6	5
TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT

MYST EN FLIC

CONFIG MINIMUM CPU 800 MHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 16 Mo ÉDITEUR Mindscape
DÉVELOPPEUR Legacy Interactive/États-Unis
TEXTE ET VOIX en anglais sur la version testée

Votre Honneur, mesdames et messieurs les Jurés, nous sommes rassemblés aujourd'hui pour sceller le sort d'un jeu de puzzle qui n'en demandait pas tant. Comme l'a souligné la défense, Jeu, Set et Meurtre se distingue par son scénario complexe et prenant qui ravira n'importe quel joueur. Un meurtre maquillé en suicide, des histoires d'amour embrouillées, des drames familiaux, du business pas clair, tout ce qu'il faut pour nous tenir en haleine ! De plus, nul ne remet en doute les principales preuves techniques : des personnages en 3D honorables et des voix (en V.O.) excellentes. Un amateur d'aventure sera ravi de discuter avec tous les témoins dans l'affaire de la mort d'Elena Kusarova, une tenniswoman. Rien n'est plus amusant que de récolter les indices et de les envoyer un coup au labo, un coup à l'intelligence ; ou de faire surveiller un type louche, ordonner des expertises psychiatriques,

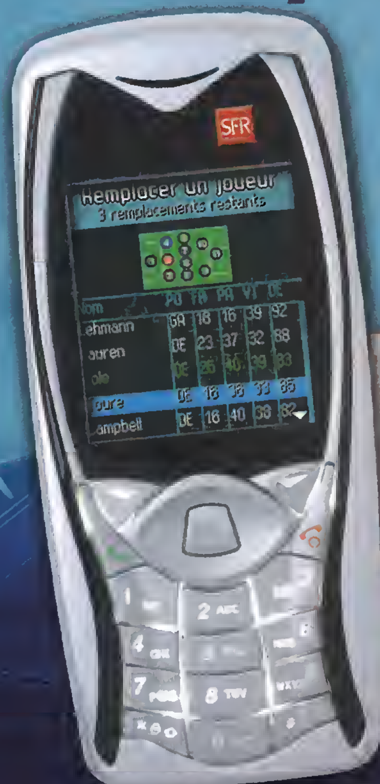


lancer des mandats d'arrestation. Enquête et paperasserie se mêlent jusqu'au procès durant lequel, on l'espère, la vérité éclatera. Bien, mais la vérité dans le cas de NYPJ, la voici : trop facile, trop directif, trop linéaire ! Aussi intéressant soit-il, ce jeu ressemble bien trop à un simple épisode télé, si ce n'est pour l'immersion. Les fans de la série accrocs aux Myst-like seront ravis. Les autres s'en cogneront grave. Inutile de nous acharner sur ce produit sympathique, mais sans envergure. Je demande qu'une note de 5 lui soit attribuée. Ma plaidoirie est terminée.

Bishop

Codemasters
GENIUS AT PLAY

Roger Lemerre La Sélection des Champions™ 2005



Saurez-vous supporter la pression du banc de touche?



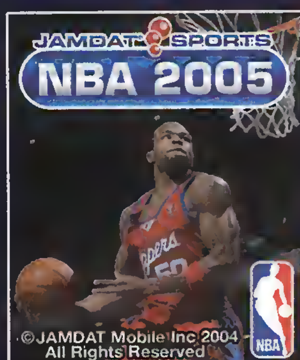
Sélectionner équipe - Sélectionn

NOM	PO	FR	PA	YT	DE
PIERRE-FANFAN	DE	16	32	32	80
CORIDON	MT	32	72	40	16
M'BAMI	MT	28	64	35	14
ROTHEN	MT	29	65	36	14
(s) LETIZI	GA	14	14	29	89
(s) REINALDO	AT	45	30	67	7
(s) TEIXEIRA	MT	33	74	41	16
(s) CANA	MT	30	67	37	15
(s) BENACHOUR	MT	29	67	36	15

ionnat - Semaine 1 Statistiques

MATCH		
PARIS ST GERMAIN VS. TOULOUSE	4	0
MARSEILLE VS. RENNES	1	1
SAINT-ETIENNE VS. AC AJACCIO	0	1
LILLE OSC VS. BORDEAUX	1	0
SOCHAUX VS. STRASBOURG	4	0
SM CAEN VS. LYON	0	4
RC LENS VS. BASTIA	1	0

Autres jeux JAMDAT disponibles pour votre mobile:







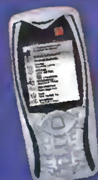




Exclusivité



Téléchargez La Sélection des Champions 2005 et d'autres jeux JAMDAT sur votre mobile SFR à partir du portail Vodafone live! et profitez des meilleurs jeux



Vodafone live!   Jeux ➡ Sport

JAMDAT™ mobile

www.jamdat.com

Myst V
End of Ages

FIN D'UN MYSTHE



HABITUÉ AUX SÉRIES À RALLONGE, JE N'AURAIS JAMAIS CRU QU'ON PUISSE METTRE FIN À UNE LICENCE QUELLE QU'ELLE SOIT, ET ENCORE MOINS À CELLE DE MYST, LE TÉNOR DES JEUX DE PUZZLES SUR PC. UBISOFT A FAIT LE PARI DE TERMINER L'AVENTURE EN BEAUTÉ ; OUVRONS LE DERNIER LIVRE DE LA SAGA ET DÉCOUVRONS CE QU'IL NOUS RÉSERVE.





TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 800 MHz, 256 Mo DE RAM, CARTE VIDÉO 32 Mo
ÉDITEUR UBISOFT ENTERTAINMENT
DÉVELOPPEUR CYAN WORLDS/ÉTATS-UNIS
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS



Allez paf, une énigme directe comme ça, pour vous mettre dans le bain.



Myst, ah Myst, pourquoi nous quittes-tu ? Pourquoi ? Qui va nous prendre la tête pendant de longues soirées pour savoir si le levier rouge doit être tiré avant ou après que le bouton bleu ait été pressé deux fois. Où était-ce trois fois ? Ah non ça marche toujours pas, mais où ai-je bien pu me tromper ? Pourtant mes notes sont correctes. Peut-être que si je tente l'ordre inverse ? Non, que dalle. Ahh ça m'énerve ! Sale jeu de crétin de rhaaa grrrr je m'en vais te le... Ah j'ai trouvé ! Quel idiot, c'était évident. Trop fort, voyons voir ce qu'ils nous ont préparé pour la prochaine énigme. Mais euh, attendez, qu'est-ce que je raconte moi ? Excusez-moi, je me suis laissé emporter. De quoi parlait-on déjà ? Ah oui, Myst et ses fameux casse-tête qui demandaient parfois les cellules grises de plusieurs joueurs pour être résolus. Et nous voilà t'y pas irrémédiablement bloqués sur un pauvre puzzle quand un pote arrive. « Et t'as tenté de faire comme ça, genre ? » « Mais bien sûr que j'ai essayé, tu me prends pour un âne ou quoi ? » « Te vexe pas, on sait jamais. Moi, c'est le premier truc que j'aurais fait... » « Bon écoute, je recommence devant toi et... ah bah merde, ça marche ! J'étais pourtant persuadé d'avoir déjà... Enfin bon, c'est cool. Tu peux te barrer maintenant. » « Dis donc, t'es pas chié toi. » Etc, etc. Je m'égare encore. Ah, que de souvenirs...

Le héros familial

Je n'irais pas jusqu'à vous raconter toutes les embrouilles de votre ami Atrus, proprio de l'île de Myst, mais sachez que vous l'avez souvent sorti du pétrin. Une première fois, lorsque ses fils le trahirent pour détruire l'Écriture. Cet art, appris d'une ancienne civilisation appelée D'ni, permet de concrétiser son imagination en monde bien réel : les Ages. Sirrus et Achenar, délaissés par leur géniteur et jaloux de l'importance de l'Écriture dans sa vie, se mettent à déconner grave, avant de finir enfermés sur des Ages prisons. L'histoire de Riven met en scène Catherine, la femme d'Atrus, enlevée par le père de celui-ci. Bonjour l'ambiance... Ensuite Exile décide d'inventer un vrai méchant, un triste sire voulant se venger d'une bêtise des fils maudits (ils ont pété son monde) et qui s'en prend au pauvre paternel. Notons au passage la naissance de Yeesha, fille d'Atrus, au destin exceptionnel. D'ailleurs, c'est à vous de la sauver dans Myst IV : Revelation, alors qu'à peine âgée d'une dizaine d'années, elle est kidnappée par ses fourbes de frères fugitifs, évadés dans le but d'accomplir un sombre dessein. Vous la retrouvez





Un symbole important est caché dans le paysage, saurez-vous le retrouver ?

bien des décennies plus tard, au tout début de Myst V, pour un dernier coup de main. Des Ages en ruines et vides de population vous accueillent. L'ère de l'Écriture s'achève. Que va-t-il advenir de tous ces mondes ? Que déciderez-vous ?

Mon dieu quel suspense

Oui, le choix sera difficile. Au terme de cette nouvelle et ultime quête, vous aurez rapporté quatre tablettes, de quatre Ages différents, au même point : un socle qui retient scellée une pierre de grand pouvoir. Celui qui détient cet artefact détient le secret de l'Écriture. Compris ? Alors qu'allez-vous en faire, une fois que vous l'aurez libéré ? C'est votre problème. Vous verrez bien ce qui vous arrive lorsqu'une des fins possibles se déclenchera. Yeesha, qui vous lance dans cette mission, se montre très claire à ce sujet : elle ne veut pas la tablette et en aucun cas il ne faudra la lui donner. Esher, l'étrange homme qui avoue avoir échoué avant vous, confirme que céder l'objet à Yeesha serait une grosse erreur. Mais que cherche-t-il vraiment, lui, avec son sourire un peu trop forcé ? Il est le dernier des D'ni, nostalgique d'une époque révolue… Certes, il vous aide tout au long du chemin, racontant l'histoire d'un lieu, expliquant telle machine, etc. mais bon, il a une sale trogne quand même. Et puis, il y a les Bahros, ou les Humbles, comme Yeesha les appelle. Ces créatures étranges aux yeux bleus peuplent les Ages, fuyant lorsque vous les approchez. Pourtant, elles ne semblent pas agressives. Vous comprendrez vite leur place dans la civilisation D'ni, mais en attendant, votre principale préoccupation sera de les contrôler à l'aide des tablettes. Ils vous aideront alors à évoluer à travers les Ages.



Tiens, ils ont sélectionné autre chose que des tanches, cette année, pour Koh Lanta ?



Quel que soit l'ordre dans lequel vous accéderez aux Ages, pensez toujours à ouvrir les barrières des ponts.



Attention, petits spoilers dessous

Comprendre comment fonctionnent les anciennes plaques de pierre se révèle être une énigme à part entière. Je me permets de vous soulager quelque peu les neurones sur le coup, histoire de pouvoir expliquer le bazar. Chaque Age de Myst V possède une entrée en forme de bulle, en fait un téléporteur commandé via un piédestal. Une fois dans l'Age de destination, vous emportez la pierre disposée sur le socle avec vous. Un peu pénible, mais ça fait les muscles.

« C'est grand, c'est rond, c'est bien. » ©Wolverine, X-Men.



J'ai toute la collec'

Myst, le précurseur de tous les clones qui me torturent le cerveau presque chaque mois, sort en 1993 et connaît un succès faramineux. Sa suite, Myst II : Riven, sort six ans plus tard en apportant quelques améliorations techniques et tout le monde est satisfait. Bien. Maintenant, soyons honnêtes, tous les moments passés sur l'un des jeux imaginés par Rand Miller ne furent pas une partie de plaisir. Exile débarque ainsi en 2001 sans rien apporter de nouveau. Le case par case 360° fatigue et Exile amuse, sans plus. En outre, ce n'est même pas Cyan Worlds qui a réalisé le jeu, bouhhh ! La licence se fait un peu oublier et il faudra attendre un certain URU pour revenir sur Myst, ou plutôt dans l'univers de Myst, car le background ne reprend pas du tout la même histoire. Alors que la série se déroule dans le passé, cet épisode est contemporain et met en scène votre « avatar » parti explorer les ruines de la civilisation D'ni. URU devait surtout devenir une expérience online inédite. Oups, raté, le projet ne sortira jamais de sa phase bêta. Dommage. Dans le même temps, Ubi Soft Montréal développe déjà Myst IV (toujours avec Rand Miller dans le rôle de l'incontournable Atrus). Résultat ? Une aventure magnifique, étonnante et très émouvante. Et maintenant, le cinquième et dernier épisode vient conclure cette epopee.

TIPS | JEU

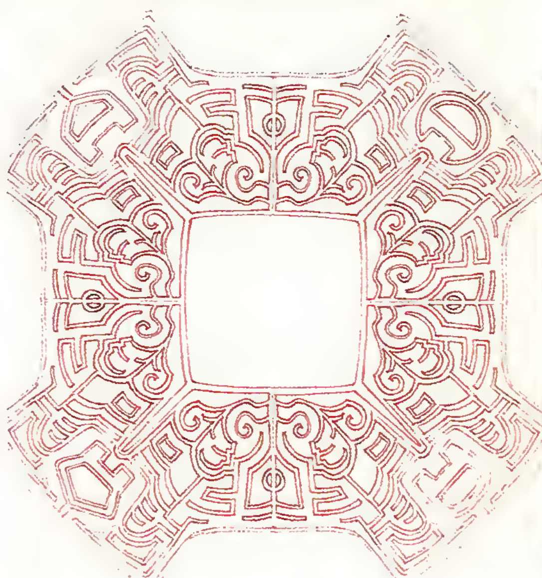
On peut arriver à la fin de chaque Age en un seul dessin. Faites attention à ne pas vous gâcher le jeu à cause d'un screen trop bavard ou d'une solution négligente.



Les joueurs d'URU reconnaitront quelques machines au passage. Pas de montre high-tech, ce coup-ci, désolé.

Ensuite, lors de votre exploration, vous découvrez des dessins assez simples, voire carrément symboliques. Après en avoir retranscrit un sur la tablette, vous posez celle-ci par terre. Bientôt, un Bahro apparaît, jette un coup d'œil à votre œuvre, puis agit en conséquence : soit il provoque un effet magique en rapport avec l'Age visité, soit il déplace la pierre vers un nouveau piédestal (en y permettant l'accès du même coup). Il peut aussi choisir de l'ignorer ou la ramener à son dernier socle, ce qui arrive surtout si vous avez dessiné n'importe quoi dessus (voir bêta du spécial été). Rassurez-vous, inutile de graver les petits mickeys au pixel près, les Bahros ne cracheront pas sur une ligne un peu bancale ou un cercle écrasé. Vous l'aurez compris, il s'agit là d'une innovation majeure dans la série et la plupart des énigmes sont directement liées à l'utilisation des tablettes. On note donc une très bonne cohérence générale et une excellente intégration des puzzles dans l'histoire. Normal, me direz-vous, c'est un peu la marque de fabrique de Myst. Oui, bon, ça fait plaisir quand même. Plus que jamais, les problèmes affrontés dans End Of Ages se basent sur l'observation minutieuse de son environnement, en opposition à une logique mathématique. Et ce n'est pas moi qui m'en plaindrais ! N'allez pas croire pour autant que cet épisode se révèle plus facile que ses prédécesseurs. Euh si en fait, il est effectivement un peu plus facile. Un poil.

Qui est Esher, ce nostalgique de D'ni au sourire un peu forcé ?





Poids et contrepoids. L'un des puzzles les plus casse-co... retors.

Eh mais, pourquoi on a pas eu le droit à un Myst quand Yeesha avait vingt ans ? Remboursez !



L'essence de Myst

Côté technique, Myst EoA se démarque aussi de ses grands frères par son mode de déplacement. Pardon : ses modes, puisque les options vous offrent le luxe de choisir entre vous mouvoir de façon classique, en case par case, ou vous balader librement, style FPS et Popaul à l'air. Enfin, je ne suis pas sûr pour Popaul... Mais après tout, en vue subjective, on ne voit pas son personnage. Alors, j'imagine que... O.K., laissez tomber Popaul. En tout cas, pas question d'admirer son « avatar » à la troisième personne comme dans URU, ni de sauter comme un dératé. Tant mieux, ça n'apportait pas grand-chose au jeu.
Vous trouverez probablement les textures à la



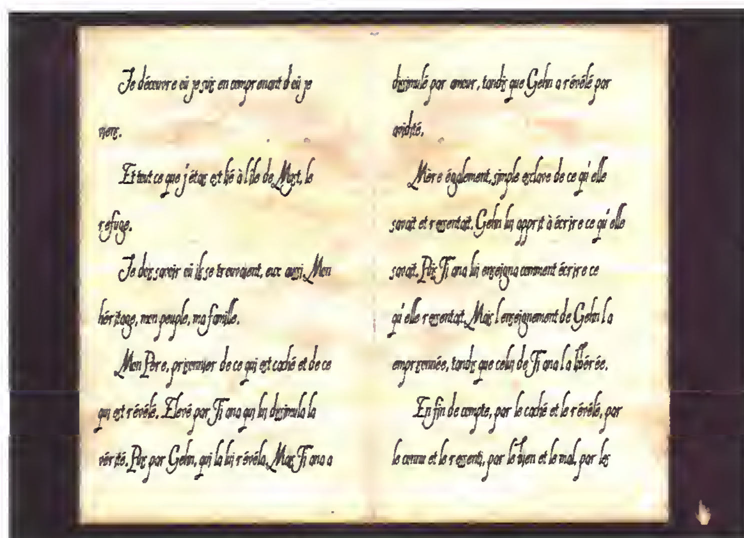
« Bah ouais, là tu vois c'est un trait et en dessous il y a deux boules. C'est quoi que tu comprends pas ? »

hauteur de ce qu'on peut attendre d'un Myst, et les Ages exposent quelques beaux panoramas. En revanche, je me sens plutôt déçu par le manque d'ambiance. À part Esher et les Bahros, on ne croise pas suffisamment de trucs inutiles, tels que des mécanismes idiots ou des bestioles étranges. Sur l'Age aux plages paradisiaques par exemple, on peut observer des animaux évoluant au large, mais impossible d'en approcher un. C'est frustrant. Reste à admirer la réalisation des personnages en 3D, terriblement bien animés, même si la motion capture les oblige à des poses très théâtrales. Je pinaille… Et puis, ça rappelle un peu les vidéos de ce bon vieux Rand Miller. Ah d'ailleurs, c'est lui qui a « joué » Esher !

C'est fini ? C'est tout ?

Techniquement, le jeu se tient donc correctement et le gameplay s'est vu particulièrement étoffé. J'ai pourtant quelques petites choses à reprocher à Myst : End of Ages, des choses qui gâchent le plaisir de cette dernière rencontre. D'abord, l'histoire manque singulièrement d'émotion. Myst IV : Revelation offrait un drame familial intense et très humain, et ceux qui l'ont terminé savent que la fin provoque quelques pincements au cœur. EoA traite de la disparition d'un peuple, d'une ère, mais on ne sent pas assez impliqué dans cette destinée. Le passé des D'ni reste trop vague et trop lointain pour que l'on s'émeuve de ce qui pourrait leur arriver, à moins que l'on soit terriblement fan de l'ensemble de l'œuvre de Rand Miller, jeux et livres inclus. Cyan Worlds aurait dû nous pondre un scénario un peu plus trippant, quelque chose de vraiment grandiose… Un final qui pète ! Mais non… Myst V demeure à mes yeux un excellent Myst-like (encore heureux), doté d'une belle histoire qui termine une grande aventure avec une pointe de nostalgie. Il n'y manque juste que le souffle épique qui aurait dû marquer la fin des Ages.

Fumble



Je découvre où je suis en comprenant d'où je viens.

Et tout ce que j'étais est lié à l'île de Myst, le refuge.

Je dois savoir où ils se trouvaient, eux aussi. Mon héritage, mon peuple, ma famille.

Mon Père, prisonnier de ce qui est caché et de ce qui est révélé. Élevé par Ti'ana qui lui dissimula la vérité. Puis par Gehn, qui la lui révéla. Mais Ti'ana a dissimulé par amour, tandis que Gehn a révélé par avidité.

Mère également, simple esclave de ce qu'elle savait et ressentait. Gehn lui apprit à écrire ce qu'elle savait. Puis Ti'ana lui enseigna comment écrire ce qu'elle ressentait. Mais l'enseignement de Gehn l'a emprisonnée, tandis que celui de Ti'ana l'a libérée.

En fin de compte, par le caché et le révélé, par le connu et le ressenti, par le bien et le mal, par les

Les livres de Yeesha vous expliqueront les déboires de sa famille bien plus précisément que je ne l'ai fait. Mais il faut tous les trouver.



Un peu de technique

Sans le moteur physique Havok et sans le personnage visible à l'écran, le moteur d'URU arrive d'autant plus à faire tourner Myst V les doigts dans le nez. N'oubliez pas de choisir votre mode de déplacement dans les options dès le début du jeu. Je ne peux que conseiller le style FPS, moins contraignant et plus rapide que le case par case.

Une éclipse totale sur Laki'ahn ! Largement plus spectaculaire qu'une course de chevaux.



En Deux Mots

Il me semble qu'avoir fini URU et Myst IV auparavant reste un atout pour bien apprécier End Of Ages (le premier Myst garde un côté optionnel, vu son grand âge). Myst V ravira certainement les fans de la série, mais ils auront du mal à croire que celle-ci est bel et bien terminée après une aventure qui manque clairement de démesure. Et maintenant ? Myst est mort, vive URU ? Ou autre chose ? Voilà une énigme que seul Cyan saura résoudre.

- \+ L'innovation « dessin »
- \+ Les personnages 3D
- \+ Une belle fin
- − Pas assez épique pour un final
- − Manque un peu d'émotion

Note	
Technique	7
Artistique	8
Intérêt	8

Sympa pour un pique-nique. Ne faites pas attention aux serpents, ils sont bien plus utiles qu'on croit.




Le pilotage des véhicules est très approximatif, comme le reste du gameplay.



Chrome SpecForce

FPS MOU

Dès les premières secondes de jeu, la parenté avec le premier épisode est évidente. Cela se ressent tant dans le moteur graphique désormais dépassé que dans les déplacements, l'interface ou le feeling des armes. Pour ceux qui n'avaient pas suivi la sortie de Chrome, il convient de rappeler que c'était un FPS très classique, doté de graphismes appréciables pour l'époque mais également d'une action bien molle. Dans SpecForce, un sympathique tutorial nous présente les apports, comme la nouvelle gestion des quatre implants pouvant être utilisés pour se sortir de situations difficiles. C'est bien, mais pas suffisant. Les bons côtés du premier opus sont aussi conservés, comme le mini-jeu permettant de pirater les terminaux et qui casse le rythme monotone des combats. C'est bien, mais toujours pas suffisant. Et que dire de l'inventaire, dont il faut gérer l'espace comme dans n'importe quel RPG ? C'est bien, mais définitivement pas suffisant.

CEUX QUI ONT RÉUSSI À FINIR CHROME SANS S'ENDORMIR SONT BIEN PEU NOMBREUX, ET TECHLAND S'EN EST RENDU COMPTE. ENFIN C'EST CE QU'ILS ONT ANNONCÉ HEIN, PARCE QU'EN JOUANT À SPECFORCE, SA SUITE, C'EST LOIN D'ÊTRE ÉVIDENT.

PUBLIC AVERTI — INTERNET 32 — LOCAL IP/IPX 32

Config minimum CPU 1,6 GHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo
Éditeur Micro Application
Développeur Techland/Pologne
Texte et voix en français

Non, décidément, même avec des dizaines de features en plus, SpecForce ne sera pas un bon jeu !

Mais pourquoi est-il si chiant ?

Tout simplement car le fond du gameplay n'a pas su évoluer et que SpecForce conserve les défauts de son prédécesseur, à savoir une I.A. calamiteuse, des armes inintéressantes, un déroulement sans surprise et une action bien répétitive. De plus, les relatives originalités apportées ne sont pas suffisamment mises en avant pour qu'on puisse différencier le jeu des dizaines d'autres FPS classiques disponibles sur le marché. Les implants par exemple ne sont vraiment utiles à aucun moment de l'aventure proposée et le piratage interactif de terminaux devient vite lassant, voire pénible. Du coup, on progresse mécaniquement dans des niveaux très proches les uns des autres, en tuant tout le monde sur son passage sans éprouver le moindre plaisir, la moindre peur ou immersion tant l'imprévu demeure discret. Par ailleurs, le manque de variété dans le gameplay se fait vite ressentir, notamment par le faible nombre d'armes disponibles, mais aussi d'ennemis et d'environnements vraiment différents. Bien heureusement, SpecForce n'est pas pénible bien longtemps : il faudra compter une dizaine d'heures tout au plus pour en voir le bout. C'est déjà ça de gagné.

Ttask


L'avenir de la sécurité informatique : le memory.

Un peu de technique

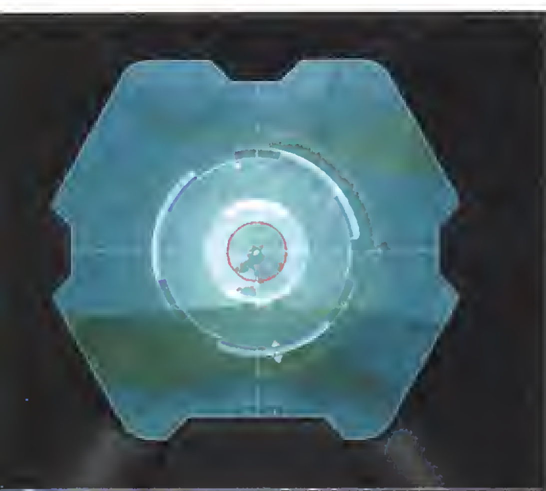
Bien que le moteur commence à dater, il reste assez gourmand pour ce qu'il affiche, et pour conserver un framerate convenable en toute situation la configuration minimale recommandée par l'éditeur me paraît faiblarde. Il serait plus raisonnable de jouer ici avec au moins 512 Mo de Ram et un 2 GHz.

En Deux Mots

Trop classique, mou et répétitif, Chrome SpecForce ne motive clairement pas le joueur à avancer. Avec des originalités plus marquées il aurait pu être divertissant, mais tel quel il est juste pénible.

+ Pas cher (30 euros)
- Terriblement mou
- Terriblement répétitif
- Les implants sont inutiles

Note	
Technique	5
Artistique	5
Intérêt	3


Je vous dérange ?



Allumer les phares la nuit augmente votre champ de vision mais révèle votre position.



TOUT PUBLIC	INTERNET 8	LOCAL IP/IPX 8

CONFIG MINIMUM CPU 1 GHz, 256 Mo de RAM, Carte vidéo 64 Mo
ÉDITEUR CDV Interactive
DÉVELOPPEUR Stormregion/Hongrie
TEXTE ET VOIX en anglais dans la version testée

Codename Panzers Phase 2

L A   M Ê M E   C H O S E

PAS FACILE D'INNOVER QUAND ON A DOUZE MOIS POUR SORTIR LA SUITE D'UN STR À SUCCÈS. MAIS C'EST ENCORE PLUS DIFFICILE QUAND LE JEU EN QUESTION EST CONSACRÉ À LA DEUXIÈME GUERRE MONDIALE, UN THÈME SUREXPLOITÉ DEPUIS TROIS ANS. C'EST POURTANT LA MISSION IMPOSSIBLE CONFIÉE À CODENAME : PANZERS PHASE 2…



Les bombardiers n'interviennent pas souvent, mais ils sont très efficaces.

L'artillerie lourde résout tous les problèmes !



On ne peut pas accuser Stormregion de nous prendre en traître : quand Codename Panzers Phase 1 est sorti il y a un an, avec un nom pareil on se doutait bien qu'un jour on verrait arriver la phase 2. Les nombreux fans du meilleur jeu tactique temps réel dédié à la Deuxième Guerre mondiale peuvent donc pousser un cri collectif de soulagement : voici enfin sa deuxième partie. Bien sûr, Phase 2 reste fondamentalement le même jeu : avec des délais de développement aussi courts, on retrouve évidemment le même moteur graphique et le même gameplay. Phase 1 avait déjà raflé la plupart des batailles célèbres d'Europe, Phase 2 doit donc se contenter de ce qui lui reste : la Méditerranée. On combat donc en Afrique du Nord, en Italie et dans les Balkans, des opérations importantes mais qui n'ont pas la même aura mythique que celles du jeu précédent. Comme la dernière fois, dans chacune de ces trois parties on suit les aventures exaltantes de héros fictifs. C'est ainsi qu'on joue tour à tour du côté de l'Axe fasciste (mais cette fois avec un Italien plutôt qu'un Allemand), puis pour les alliés Anglo-Américains. La troisième campagne quant à elle se déroule sans surprise sur le front oriental, mais cette fois-ci le bloc communiste y est représenté par des partisans Yougoslaves au lieu de l'Union Soviétique.

Dépaysement limité

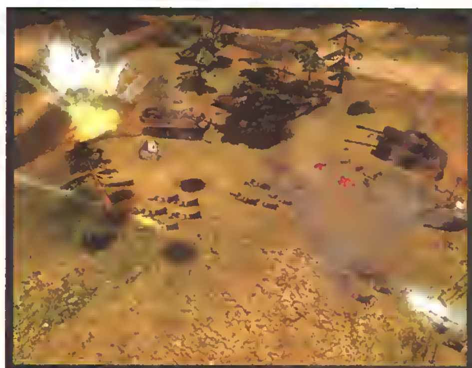
Chaque chapitre est divisé en plusieurs missions tactiques, où on dirige une ou deux douzaines d'unités. Le jeu se voulant un minimum réaliste, vos tanks sont un peu mieux blindés sur l'avant que sur les côtés et vous devez donc prendre garde à leur orientation : il s'agit vraiment de gérer en détail des combats à petite échelle (d'où l'appellation tactique, par opposition à stratégique). La possibilité de donner ses ordres alors que le jeu reste en pause est pour ça très précieuse. Il n'est évidemment pas possible de construire une



La caravane que tire ce char Crocodile ne contient pas du matériel de camping : c'est un réservoir de carburant pour son lance-flammes.

Un peu de technique

Alors que le Gepard Engine faisait déjà tourner Phase 1, un an après il permet encore à Phase 2 de faire face honorablement à la concurrence, même sur une config vieillissante. Juste pour critiquer, on regrette quand même de ne pouvoir contrôler qu'un nombre très limité d'unités comparé à Act of War, ainsi que le côté ringard des cinématiques réalisées avec le moteur du jeu.



usine en pleine bataille et de sortir de nouvelles unités à la chaîne. C'est pas Command & Conquer : vous devez vous débrouiller avec ce que vous avez et économiser vos forces. Même si le gameplay est simple et rapide à prendre en main, loin d'une vraie simulation à la Combat Mission, il faut quand même recharger vos troupes en munitions, envoyer l'infirmier faire des pansements sur les blindages troués, boulonner des plaques de tôle toutes neuves sur vos soldats blessés. Chaque mission comporte des objectifs principaux, nécessaires pour progresser dans le jeu, mais aussi des quêtes optionnelles et des buts secrets, à remplir dans la mesure de vos moyens, pour obtenir du prestige supplémentaire. Entre chaque bataille vous aurez l'occasion de remplacer vos pertes, tandis que vos unités survivantes accumuleront peu à peu de l'expérience. Ces pauses sont également l'occasion de dépenser vos points de prestige pour moderniser vos tanks et acheter de l'équipement supplémentaire pour vos troufions, comme par exemple des détecteurs de mines, des canots pneumatiques, des cocktails molotov ou des décapsuleurs semi-automatiques.

Déjà vu

Le gros regret de Phase 2, c'est finalement qu'on a droit au même jeu que l'an dernier, sans plus. Évidemment, les décors ne sont pas les mêmes, il y a quelques gadgets en plus, mais au-delà des considérations esthétiques, on a l'impression de refaire encore et encore la même chose. Et comme en plus les graphismes commencent peu à peu à vieillir... La seule petite nouveauté notable est l'apparition d'un cycle jour/nuit, la portée visuelle des unités étant réduite dans l'obscurité. Il est possible d'utiliser des projecteurs pour y voir quelque chose, mais évidemment dans ce cas tout le monde vous repère aussitôt et vous êtes grillé (c'est pour ça que dans la réalité on évite généralement de foncer vers l'ennemi avec ses phares allumés, à la place on utilise des fusées éclairantes). C'est un ajout sympa au gameplay, mais rien de révolutionnaire. Réussi



Cauchemar des tankistes alliés : le chasseur de char « Elefant ».

techniquement mais plus aussi novateur que l'an dernier, Phase 2 est un bon jeu à conseiller à tous ceux qui ne sont pas encore victime d'une overdose de Deuxième Guerre mondiale.

Atomic

Codename : Bidasse

La supériorité de Codename Panzers sur ses concurrents vient de la simplicité de son interface, mais aussi de sa gestion de l'infanterie. En effet, alors que les blindés sont trahis de loin par le vacarme de leurs moteurs, la piétaille est capable de ramper furtivement pour attaquer l'ennemi où il ne l'attend pas. Profitant des arbres ou des constructions urbaines pour se mettre à couvert, ces petits fourbes n'ont pas leur pareille pour vous sniper en douce ou vous arroser la tronche au mortier, sans prévenir. Bon, évidemment, en plein cœur du Sahara on trouve moins de couverts que dans Stalingrad ou le bocage normand, mais ce pauvre Phase 2 doit se débrouiller avec les restes. Bien armés et nettement plus efficaces que la chair à canon des séries Blitzkrieg ou Afrika Korps, les fantassins de Codename Panzers permettent enfin d'appliquer des tactiques interarmes (infanterie, artillerie, blindés, aviation) qui ne reposent pas exclusivement sur un gros tas de tanks.



Les troupes peuvent parfois entendre des unités qui bougent en dehors de leur champ de vision.

En Deux Mots

Même si dans le genre Stratégie Temps Réel en général il est nettement dépassé par Act of War, Codename : Panzers Phase 2 reste le meilleur jeu tactique en ce qui concerne la sous-catégorie « Deuxième Guerre mondiale ». Mais attention : avec Company of Heroes qui s'annonce, l'an prochain Phase 3 devra faire un très gros effort pour rester à niveau.

- \+ Le meilleur titre du genre
- \+ Bonne gestion de l'infanterie
- \+ Bonne durée de vie
- − Pas d'évolution depuis le jeu précédent

7 Technique

7 Artistique

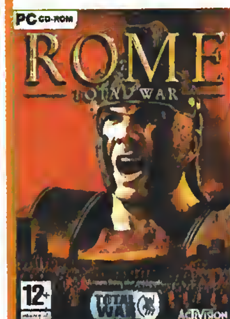
7 Intérêt

AVIS AUX JOUEURS N'AYANT PAS DE FORTUNE PERSONNELLE

Rome Total War

Genre : Documentaire historique
Infos : Environ 30 euros – CPU 1 GHz + 256 Mo de Ram + Carte 3D 64 Mo – Activision
Note : 9/10 dans Joystick N°164

Le prix baisse pour cet excellentissime jeu de stratégie. À vous de gérer une des trois dynasties de Rome, afin que votre structure forte et organisée appuie un effort de guerre permanent. Contre les barbares, face aux voisins envahissants ou pour écraser la concurrence des autres familles, vous prendrez le contrôle de gigantesques batailles mettant à l'épreuve vos connaissances tactiques. Et vous mangerez des truffes de Lynx confites. Que demande le peuple ? (mais si, vous savez : du pain et de jeux).





Worms 3D

Genre : Vermicide
Infos : Environ 15 euros – CPU 800 MHz + 256 Mo de Ram + Carte 3D 32 Mo – Exclusive Collection d'Ubisoft d'Electronic Arts
Note : 6/10 (N°153)

La série des Worms remonte loin et on ne peut pas dire que les derniers arrivés soient les mieux lotis. Et pour le coup, ce n'est pas parce qu'on est des vieux cons qu'on trouve les premiers Worms plus rigolos. Le passage à la 3D n'a pas facilité la précision des attaques d'un ver à l'autre et les explosions manquent de pêche, mais ça reste néanmoins jouable. Alors pourquoi pas une petite partie de massacre entre potes, à coup de lance-missiles, de batte de base-ball, mouton explosif ou quoi que ce soit qu'ils aient bien pu inventer encore comme arme débile ?

Heroes of Might and Magic IV

Genre : Conquête kitsch
Infos : Environ 15 euros – CPU 300 MHz + 256 Mo de Ram + Carte 3D 16 Mo – Exclusive Collection d'Ubisoft
Note : 93/100 dans Joystick N°138

Affronter au combat griffons, licornes, dragons et spectres ; envoyer ses héros dans des coins reculés du royaume, en quête d'artefacts magiques ; contrôler des villes et les faire prospérer ; lever des troupes et écraser ses ennemis... Voici un jeu de stratégie/RPG en tour par tour qui a laissé une empreinte indélébile chez les joueurs posés et réfléchis. Le plus intéressant, c'est qu'on ne trouve pas beaucoup de titres semblables en ce moment. En attendant le cinquième épisode, la richesse d'HoMM IV en surprendra encore plus d'un, malgré son grand âge.





Need for Speed Underground

Genre : Caisses de bon goût
Infos : Environ 25 euros – CPU 700 MHz + 256 Mo de Ram + Carte 3D 32 Mo – EA Games Classics
Note : 7/10 dans Joystick N°154

Rassurez-vous, « Underground » ne signifie pas que vous piloterez vos bolides uniquement dans des tunnels. Il s'agit bel et bien de se taper la bourre entre gros malades de tuning, dans des décors urbains et envahis de péquenots en 2CV qui ne sont là que pour faire baisser votre moyenne (notamment lorsque vous en percutez un de plein fouet). Soyez le meilleur pour gagner les courses et donc une tonne de fric. Ça servira à embellir encore plus votre bébé. L'important, au final, c'est de pouvoir se la péter un maximum.

ABONNEZ-VOUS ! à joystick

Joystick (1 an / 11 numéros)
+ le jeu EARTH 2160 (version PC)



pour vous **61 €** seulement

Plus de 50 % de réduction

71,50 €*
49,99 €**
Total ~~121,49 €~~



Visuel de jacquette provisoire

EARTH 2160

EARTH 2160 est le tout nouvel opus de la série à succès EARTH et le digne successeur d' Earth 2140 et Earth 2150. Seuls quelques milliers d'humains ont réussi à quitter la Terre avant que celle-ci ne soit détruite en 2150 ap. JC. Ils ont passé les quelques années suivantes à organiser la vie sur la planète rouge, par le développement de nouvelles technologies et la création de nouvelles civilisations.

En plus des schémas habituels des RTS (Real Time Strategy - Stratégie en Temps Réel) - acquisition de ressources, construction de bases et destruction des installations de l'ennemi, Earth 2160 comporte aussi des éléments de RPG (Role Playing Game - Jeu de Rôle) en permettant à chaque joueur de s'identifier à l'un ou l'autre des héros et de poursuivre leur quêtes.



** Dans la limite des stocks disponibles

BULLETIN D'ABONNEMENT PJ73

À renvoyer accompagné de votre règlement dans une enveloppe affranchie à : Joystick-service abonnements - 18/24 quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19

❑ Oui, je m'abonne à Joystick pour 1 an - 11 n° + le jeu EARTH 2160 (version PC) au prix de 61 €*
au lieu de 121,49 € soit une économie de plus de 50 %

Je choisis la version ❑ CD ou ❑ DVD

Future

Je joins mon règlement à l'ordre de Joystick par :
❑ Chèque bancaire ou postal
❑ Carte bleue n° ⎵⎵⎵⎵ ⎵⎵⎵⎵ ⎵⎵⎵⎵ ⎵⎵⎵⎵
Expire le : ⎵⎵ ⎵⎵ ⎵⎵⎵ Date et signature obligatoires (parents pour les mineurs) : Cryptogramme :

Nom : ....
Prénom : ....
Adresse : ....
Code Postal : ⎵⎵⎵⎵⎵
Ville : ....
Date de naissance : ⎵⎵ ⎵⎵ ⎵⎵
e-mail : ....
Téléphone : ⎵⎵ ⎵⎵ ⎵⎵ ⎵⎵ ⎵⎵

Quelle console utilisez-vous ? ❑ Playstation ❑ Game Cube ❑ Game Boy Advance ❑ X-Box ❑ DS-Nitendo   De quel matériel informatique disposez-vous ? ❑ PC ❑ Mac

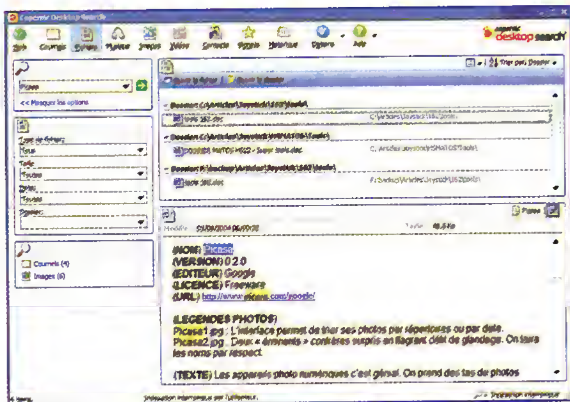
* Vous pouvez acquérir séparemment les 11 n° de Joystick au prix unitaire de 6,50 € (01/01/05)et le jeu EARTH 2160 (version PC), au prix de 49,99 € (+2 € de frais d'emballage et de port.) Offre valable pour les nouveaux abonnés jusqu'au 30/09/2005, en France métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles. Délai de livraison de 6 à 8 semaines après réception de votre règlement. Autres pays nous contacter au 01 44 84 05 50 ou par mail abofuture@dipinfo.fr. Les informations qui vous concernent sont destinées à la gestion de votre abonnement Conformément aux dispositions de la loi n°78-17 du 6 janvier 1978 complétée par la LOI n° 2005-67 du 28 janvier 2005 tendant à conforter la confiance et la protection du consommateur relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés, vous disposez d'un droit d'accès, de rectification ou de suppression des données nominatives vous concernant. Pour l'exercer, adressez vous à : FUTURE- Service Abonnements – 18-24, quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19
Adresse e-mail : abofuture@dipinfo.frPar notre intermédiaire, vous pourrez recevoir des propositions d'entreprises partenaires. Si vous ne le souhaitez pas, merci de cochez la cas suivante ❑

DES UTILITAIRES À LA MODE

PAR C_WIZ

La rentrée des logiciels est particulièrement studieuse avec un retour en force de Copernic qu'il ne faut pas manquer. De quoi rendre un peu plus exploitable son Windows en attendant l'arrivée de la version « Vista ». Pour le meilleur ou pour le pire...

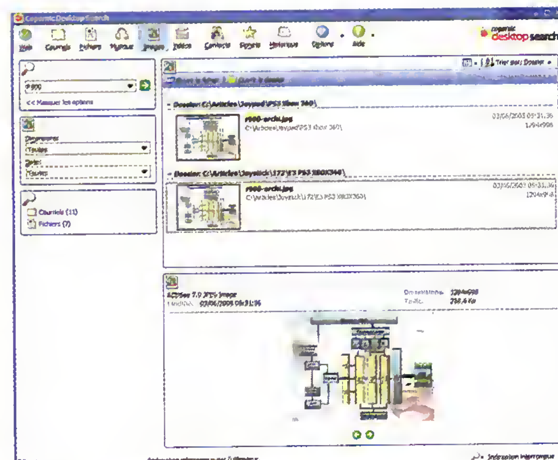
C_Wiz



Lors d'une recherche au sein d'un document, on dispose d'une prévisualisation avec une mise en couleur des mots recherchés.

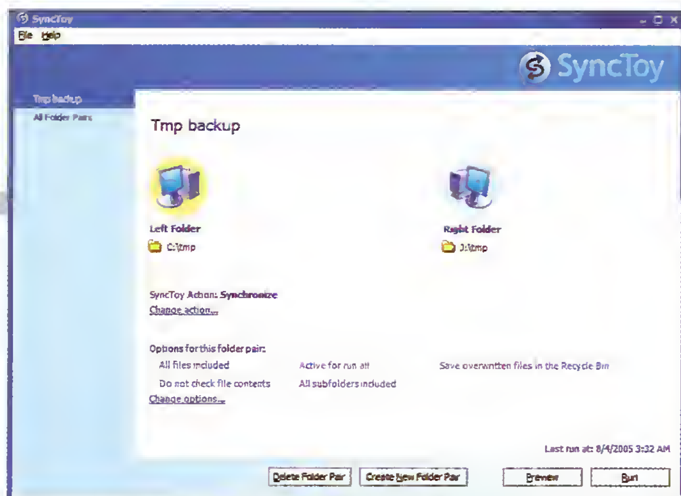
Copernic Desktop Search

Quand on a goûté à la puissance et la simplicité de Spotlight, l'outil de recherche de MacOS X, c'est avec un goût assez amer dans la bouche que l'on lance une recherche sur son PC lorsque le besoin s'en fait sentir. Passons très rapidement sur l'outil intégré à Windows, bien dépassé, pour revenir aux initiatives tierces. Étudions tout d'abord le Desktop Search de Google, très inspiré du moteur de recherche Web que l'on connaît bien. S'il permet de faire des recherches correctes dans les e-mails, pour ce qui est des fichiers ce n'est pas encore parfait. Difficile de retrouver une image à partir de son nom par exemple, ou de faire des recherches complexes à l'intérieur de fichiers Word. Les résultats sont bien souvent tronqués et les possibilités de filtrage des recherches sont beaucoup trop minces pour qu'on ose comparer l'outil au grand Spotlight. C'est un peu comme chercher des informations sur un produit dans Google : vous ramasserez 20 pages de liens vers des sites marchands... Les utilisateurs de Windows sont-ils condamnés à se souvenir de l'endroit où ils ont rangé le moindre fichier ? Non, rassurez-vous, il y a une alternative et soyons honnêtes, elle revient de loin. Les plus anciens d'entre vous se souviennent peut-être de Copernic, un outil qui interrogeait de multiples moteurs de recherches pour croiser les résultats et en retirer une liste pertinente. L'objet avait perdu pas mal de son intérêt avec l'arrivée de sites à peu près efficaces comme HotBot (qui devrait prendre sa retraite...) ou plus récemment Google. Reste qu'aujourd'hui, vous vous en rendez sûrement compte, le moteur de recherche que rien ne pouvait atteindre est pris à son propre piège par des spammeurs professionnels qui utilisent des astuces assez peu recommandables pour imposer leur contenu sur certains mots clés. Mais je digresse : Copernic nous propose à son tour un outil de recherche pour PC. Ce n'est pas très nouveau mais la dernière version en date est enfin compatible avec Firefox, pour notre plus grand bonheur. Le principe reste le même, une indexation qui s'effectue en permanence (elle peut prendre plusieurs heures lors du premier lancement avant que le logiciel soit pleinement opérationnel) et en tâche de fond pour garder à jour la base de données de fichiers. La recherche s'effectue ensuite par types de données : mails, contacts, fichiers, images ou même vidéos et musiques. On peut rajouter certaines conditions sur la taille, la date ou l'emplacement supposé du fichier. Il est également possible pour les fichiers multimédia de limiter la recherche sur les tags, comme par exemple les artistes pour une recherche sur les MP3. L'intégration avec les browsers Web est complète puisque l'on peut également, si on le souhaite, archiver les historiques de navigation et effectuer des recherches dans la plâtrée de bookmarks que l'on a jamais voulu prendre le temps de trier. Un indispensable qui, comble du bonheur, est gratuit. À installer d'urgence.



On peut restreindre la recherche aux images, très pratique.

- VERSION : 1.6
- ÉDITEUR : Copernic
- LICENCE : Freeware
- URL : www.copernic.com/en/products/desktop-search/

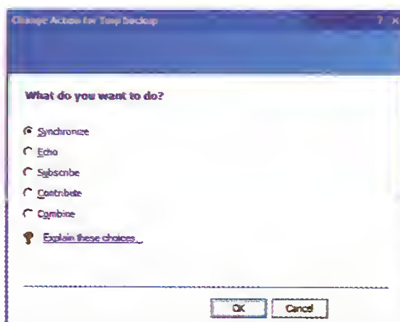


L'interface de SyncToy est on ne peut plus dépouillée.

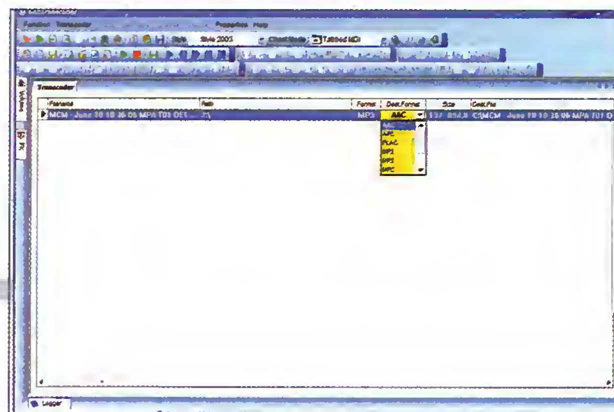
SyncToy

Tant que vous n'aurez pas perdu une foule de fichiers importants en entendant un disque dur vous faire le petit clic qui tue, vous ne vous soucierez probablement pas de faire une quelconque sauvegarde de sécurité. Rassurez-vous, nous sommes tous pareils et puis, il faut avouer qu'au bout d'un moment, on amasse une quantité de données telle qu'il est difficile de faire le tri pour les graver sur des DVD. La solution idéale consiste à réaliser des sauvegardes sur un disque dur externe, mais là encore il est souvent pénible de devoir synchroniser ses fichiers à la main. Conscient du problème, Microsoft nous propose un nouveau « PowerToy » originalement baptisé SyncToy. L'idée est simple, on définit des paires de dossiers à synchroniser et le logiciel fait le reste. Plusieurs types de synchronisation sont disponibles, on pourra choisir la synchronisation complète dans les deux sens en répercutant toutes les modifications (le choix le plus simple lorsque vous voulez synchroniser des données avec un deuxième PC), la copie de sauvegarde simple d'un endroit à l'autre, ou encore de ne combiner uniquement que les nouveaux fichiers. Pour chaque paire, on pourra prévisualiser les actions qui vont être entreprises, histoire de s'assurer qu'il n'y aura pas d'erreurs. Seul bémol, il faudra lancer manuellement la synchronisation, elle ne peut pas s'enclencher automatiquement à la connexion d'un périphérique. Une option qui apparaîtra probablement dans une version ultérieure. Un logiciel en version bêta dont on suivra les évolutions, Microsoft serait d'ailleurs bien inspiré d'ajouter ce type de fonctionnalités dans Vista…

- VERSION : beta 1
- ÉDITEUR : Microsoft
- LICENCE : Freeware
- URL : www.microsoft.com/downloads/ (et chercher synctoy)



Les 5 possibilités de synchronisation sont relativement obscures, dommage qu'il faille ouvrir un fichier d'aide pour les comprendre…

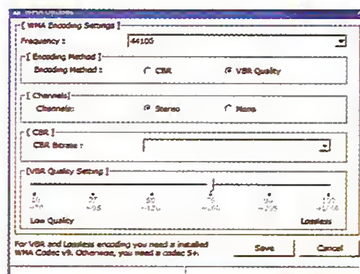


Vous vous y retrouvez ? Moi non plus…

GX ::Transcoder

- VERSION : 2.20.2737
- ÉDITEUR : GermaniXSoft
- LICENCE : Freeware
- URL : www.germanixsoft.de/

Convertir ses fichiers multimédia est parfois pénible. Fort heureusement, on trouve des petits utilitaires sympathiques. GX ::Transcoder est une trousse à outils capable de convertir un tas de formats de fichiers audio. La liste est exhaustive et l'on n'est jamais à cours. On peut appliquer en prime une multitude d'effets et même convertir des fichiers stéréo vers du multicanal. L'interface est légèrement obscure, les développeurs voulant trop bien faire, mais on appréciera que les différents codecs nécessaires soient tous inclus dans le logiciel. On suivra avec d'autant plus d'attention l'évolution de ce soft que ses développeurs finalisent des possibilités d'encodage de fichiers vidéo (ce n'est pas très convaincant pour l'instant). De quoi en faire la trousse de conversion ultime, surtout que le logiciel est gratuit.



Pour chaque format de fichier, on pourra régler les paramètres d'encodage de manière précise.

Rename Master

- VERSION : 2.5
- ÉDITEUR : JoeJoeSoft
- LICENCE : Freeware
- URL : www.joejoesoft.com/rm.php

Quand on trie les utilitaires pour essayer de dégoter quelques perles, on se retrouve souvent confronté aux sites des éditeurs. Et franchement, à voir le look violet de JoeJoeSoft, j'ai failli fermer bien vite mon « Tab ». J'ai bien fait de m'abstenir tant RenameMaster est un petit logiciel comme on les aime. Contrairement aux outils comme The Godfather qui se limitent aux MP3, RenameMaster marche avec tous les types de fichiers et propose de les renommer en fonction d'un certain nombre de règles que l'on pourra sauvegarder afin de les réutiliser. Bien entendu, pour les fichiers qui disposent de tags (c'est aussi le cas de la plupart des formats d'images, même si l'on ne s'en sert jamais), il pourra les remplir ou, à l'inverse, renommer les fichiers en fonction de ces données stockées. Rapide et gratuit, on ne lui reprochera que les couleurs de son interface, elle aussi violette. Les bons programmeurs ont souvent de très mauvais goûts artistiques.

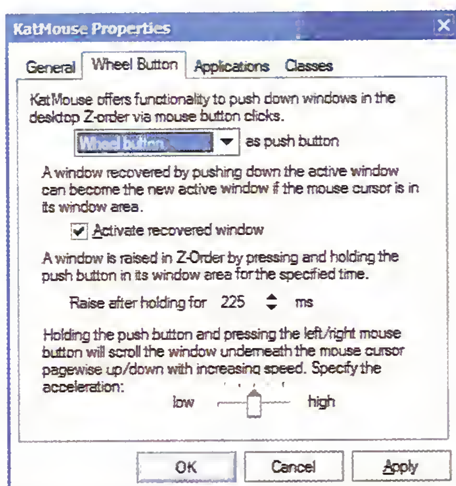
DES UTILITAIRES À LA MODE

PAR C_WIZ

KatMouse

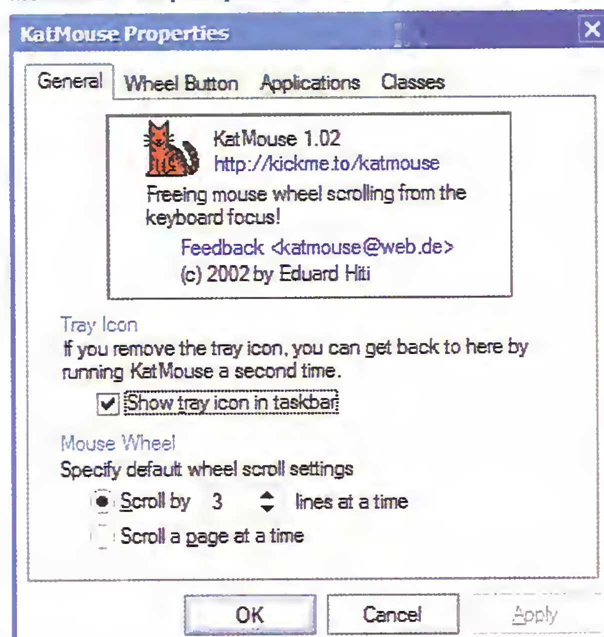
Si généralement les rois de l'ergonomie se trouvent du côté d'Apple, parfois, dans de très rares occasions, les petits gars du monde obscur de Linux sont capables de trouver des petites choses qui rendent la vie plus pratique. Bon, soyons clairs, je ne parle pas des grandes inventions de ce siècle comme le passage d'un bureau virtuel à l'autre par la rotation d'un cube en OpenGL. Non, je parle des petits détails qui ressemblent plus à des erreurs de programmation, mais qui au final, sont quand même utiles. La gestion des fenêtres sous Linux est liée à l'usage d'un « Window Manager », une hérésie héritée de X Window, un boulet qu'ils traînent comme un fardeau (bon, je sais, on pourrait dire aussi que notre Windows est un boulet mais je n'irai pas sur cette voie, en tout cas pas avant la sortie de Windows Vista). Toujours est-il que ces Window Managers offrent parfois des petites fonctionnalités bien pratiques comme la possibilité d'utiliser la roulette de sa souris pour scroller une fenêtre autre que celle qui est sélectionnée. Sous Windows, lorsque l'on joue de la roulette, peu importe l'endroit où est placé votre pointeur, c'est la fenêtre qui est sélectionnée qui va scroller. C'est là qu'intervient KatMouse, un petit utilitaire qui change le fonctionnement par défaut de la roulette en faisant scroller la fenêtre sous laquelle se trouve votre pointeur, plutôt que celle qui est sélectionnée. Bien entendu, il faudra un peu de temps pour s'habituer mais KatMouse rend le comportement de votre souris bien plus logique. Histoire de ne pas s'arrêter là, KatMouse permet également de configurer le comportement d'un clic sur la roulette pour faire remonter vers le premier plan les fenêtres qui sont perdues au fin fond de votre empilement. Et cerise sur le gâteau, ce comportement se désactive d'un simple clic sur l'icône du logiciel dans votre barre des tâches, au cas où une application vous ferait des misères. Les utilisateurs de Firefox le désactiveront d'office pour pouvoir fermer de nouveau des « Tabs » d'un clic. Sans changer la face du monde, KatMouse apporte un petit peu de confort supplémentaire dans la vie de tous les jours. Parce que vous passez votre vie devant votre PC, ne mentez pas, je le sais…

- VERSION : 1.02
- ÉDITEUR : Eduard Hiti
- LICENCE : Freeware
- URL : http://kickme.to/katmouse



Le report des fenêtres vers l'arrière peut être configuré sur l'un des boutons additionnels de votre souris.

Les amateurs de rapidité pourront accélérer la vitesse de la roulette.



Top Utilitaires de la rédac

• Lecteurs vidéo :
BSPlayer 1.22
Media Player Classic 6.4.8.4
VLC 0.8.2
Media Portal 0.1.3
• Lecteurs audio :
iTunes 4.9
Winamp 5.09
Foobar 2000 0.8.3
Deliplayer 2.50
• Mailreaders :
Outlook 2003
Mozilla Thunderbird 1.0.6
• NewsReader :
Pan 0.14.2.91
Newsleecher 2.3
Xnews 6.1.3
• Pagers Internet :
Trillian Pro 3.1
Miranda 0.4.0.1
MSN 7
• Anti-lourds :
Spamihilator 0.9.9.10
POPFile 0.22.2
AdAware 1.06
HijackThis 1.99.1
Autoruns 8.13
• Downloaders :
FDM 1.8
FlashGet 1.65
WinBITS 0.9
• Customisation :
Desktop Sidebar 1.05.94
StyleXP 3.11
Y'Z Dock 0.8.3
MobyDock DX 0.87b
• Clients FTP :
FlashFXP 3.2
FileZilla 2.2.14b
SmartFTP 1.5.988
• Browsers Web :
Mozilla Firefox 1.0.6
Netcaptor 7.5.4
• Browsers d'images :
ACDsee 7.0.102
Xnview 1.80
FastStone 2.15
• Tweakers :
X-Setup Pro 7.1
Startup Control Panel 2.8
Customizer XP 1.8.5

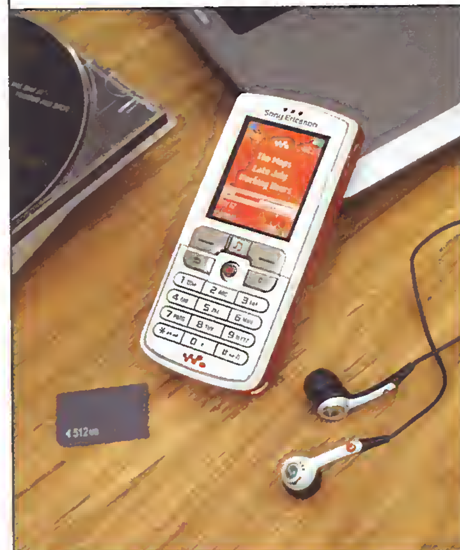
Quoi de Neuf

par Caféine



Sony Ericsson W800i

Une grosse tuerie de 95 grammes. C'est l'expression, un peu brute de décoffrage je vous l'accorde, qui me vient sans cesse à la bouche après une semaine passée avec ce téléphone. Juste après je me mets généralement à pleurer en repensant au moment cruel des adieux, quand il a fallu le rendre… Alors pourquoi tant d'amour ? C'est simple, le W800i fait tout ce qui est indiqué sur ses plaquettes marketing et il le fait bien : le téléphone lui-même est un modèle d'ergonomie, son interface agréable réagit rapidement, les possibilités de stockage d'informations pour les contacts sont impressionnantes (mail, adresse de site Web, photos, 5 numéros, sonneries MP3 personnalisées, commandes vocales, etc.). Entre ses 30 Mo de mémoire interne et le Memory Stick Duo de 512 Mo livré en standard, vous avez de quoi faire. La synchronisation Mac et PC se fait sans problème, le bluetooth est au rendez-vous et ce modèle est évidemment tri-bande. Bref, c'est un super téléphone et c'est déjà bien. Mais l'amateur de gadget sera conquis par les fonctions annexes bluffantes de ce modèle. Commençons par le lecteur MP3 : le W du nom de cette série ne signifie pas Walkman pour rien. Sony ressort sa marque fétiche et à raison : avec des boutons d'activation, de lecture/pause et de volume accessibles directement sur la coque de l'appareil, Sony met en avant ces fonctions.
La navigation dans vos fichiers MP3 ou AAC se fait facilement avec le stick central et les écouteurs Sony haut de gamme livrés avec l'appareil font honneur à la marque. Le casque fait également office de kit main libre et d'antenne pour la fonction radio intégré. Ils ont pensé à tout. Je passe rapidement sur les jeux Java très anecdotiques, la gestion des thèmes pour customiser l'interface et autres babioles pour attaquer l'autre point fort : l'appareil photo 2 millions de pixels intégré. Avec ses menus venus tout droit des produits dédiés à la prise de vue de la marque japonaise, son autofocus, son éclairage avec LED et ses possibilités de zoom et balance des blancs, on peut oublier ce qui se fait d'habitude sur ce genre d'appareil. Sa résolution max de 1632x1224 ridiculise les timbres postes tout laids habituels. Cerise sur le gâteau, vous pouvez parfaitement prendre vos photos en écoutant vos MP3, le téléphone ne bronche pas, alors que ça relève du masochisme de tenter ça sur mon P900.
Il faudrait 10 pages pour détailler toutes les fonctions de ce petit bijou mais vous avez saisi



l'idée : si vous avez les moyens et que vous cherchez un produit multifonction, vous venez de le trouver.

FABRICANT : SONYERICSSON
SITE WEB : **WWW.SONYERICSSON.FR**
PRIX : ENVIRON 500 EUROS TTC

Steel Sound 5H

Le couple micro/casque a le vent en poupe ces derniers temps. Steelpad tente aussi sa chance sur le créneau avec un modèle assez haut de gamme. Le design est massif mais orignal : le micro est carrément rétractable dans l'oreillette gauche, pratique quand on ne s'en sert pas. Malheureusement, musicalement, ce modèle assez cher déçoit un peu : les basses sont trop feignantes, voire carrément parties en vacances. Rien de dramatique, mais sur ce type de produit on est plutôt habitué à l'inverse (ce qui n'est pas forcément mieux, notez). Le fil du casque est équipé d'une petite télécommande pour régler le volume et le micro ou carrément couper le sifflet à ce dernier. Un produit honnête qui aurait gagné à utiliser une autre matière sur les oreillettes : le tissu/feutrine employé est TRÈS salissant…

FABRICANT : STEELPAD
SITE WEB : **WWW.STEELPAD.FR**
PRIX : ENVIRON 100 EUROS TTC





Microsoft Wireless Optical Desktop 1000

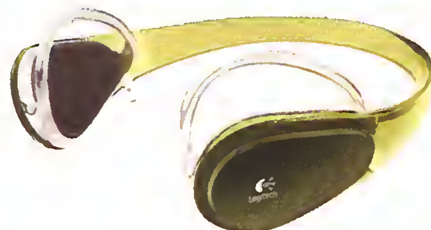
Un kit clavier/souris wireless de plus ! Celui-ci est plutôt destiné à l'entrée de gamme. Pas cher, il est aussi assez pauvre en options : la souris est une deux boutons + molette classique, et le clavier est la version sans fil du vieux multimedia keyboard. Et ça n'a pas que des désavantages : la frappe est agréable bien que trop molle pour les fans de vieux KeyTronic, et les boutons « multimédia » très pratiques à utiliser. Malheureusement, le tout reste trop lent pour satisfaire les gamers qui devront se tourner vers des produits Logitech plus chers.

FABRICANT : MICROSOFT
SITE WEB : **WWW.MICROSOFT.FR**
PRIX : ENVIRON 50 EUROS TTC

Logitech Sports Headphone

Je suis petit, je suis jaune, je fais mal aux oreilles (dans tous les sens du terme) et je suis censé suivre la mode MP3 : qui suis-je ? Le dernier casque Logitech « fashion », oui ! Gagné ! Sérieusement, Logitech est décidément une société capable du meilleur (et pendant longtemps, on attend toujours des concurrentes aux MX518 / MX1000) comme du pire. Ce casque fait donc partie des ratages de la marque, à éviter d'urgence.

FABRICANT : LOGITECH
SITE WEB : **WWW.LOGITECH.COM**
PRIX : ENVIRON 30 EUROS TTC



Microsoft Téléclavier

Vous faites partie des (très) rares possesseurs de machine Windows Media Center ? Vous aimeriez profiter de votre bébé à 100 % avec une télécommande capable de servir à tout, y compris à renommer vos fichiers et discuter avec vos amis sur un Messenger projeté sur votre écran de 5 mètres de base ? Et en plus vous avez une grande table basse ? Parfait : prenez-vous le Téléclavier, qui comme son nom l'indique judicieusement et même si ça sonne très mal, est un clavier qui fait office de télécommande. Il suffit de lui faire reconnaître le code de votre télécommande WM Center livrée avec votre machine pour qu'il la remplace avantageusement. Absolument toutes les fonctions du media center sont gérées et un trackpoint permet de déplacer le curseur. Le même en wireless rendrait bien service à un public plus large à mon avis…

FABRICANT : MICROSOFT
SITE WEB : **WWW.MICROSOFT.FR**
PRIX : ENVIRON 120 EUROS TTC



Guild Wars

QUAND LE LAG FAIT SON SHOW

Contrairement aux idées reçues, la vie dans Guild Wars n'est pas aussi rose qu'elle y paraît. Bon nombre de joueurs européens subissent d'impressionnants temps de latence selon les zones qu'ils parcourent. La frustration monte, et beaucoup crie haut et fort leur mécontentement. ArenaNet n'est pas insensible aux critiques, surtout lorsqu'elles sont justifiées. Les développeurs se sont donc excusés pour la gêne occasionnée, et signalent qu'ils mettent tout en œuvre pour résoudre ce problème, sans autres précisions. Reste à espérer que ce désagrément soit corrigé au moment où vous lirez ces lignes. Que les petits nouveaux désirant se lancer dans Guild Wars se rassurent, ce titre n'en reste pas moins un jeu online génial.



World of Warcraft

QUI VEUT GAGNER DES MILLIONS ?

C'est indéniable, les jeux massivement multijoueurs se sont démocratisés au fil des mois. Le populaire World of Warcraft a d'ailleurs été un acteur principal du phénomène « MMO grand public ». Blizzard a voulu créer un titre accessible à tous et il a réussi son pari. La preuve, WoW a atteint les 3,5 millions d'abonnés grâce au marché chinois qui en compte 1,5 million à lui seul. Cet impressionnant succès le rapproche de plus en plus de la série Lineage, développée par NCsoft, qui reste encore en tête selon les sources officielles. Avec un tel engouement envers les univers heroic fantasy, on risque de se coltiner de l'orc, de l'elfe et du nain pendant des années.



ÉDITO

LES MMO, C'EST GÉNIAL, TRIPANT, FUN ET TOUT CE QU'ON VEUT. POURTANT, IL FAUT SAVOIR FAIRE UNE PAUSE DE TEMPS EN TEMPS. JE NE VAIS PAS VOUS DEMANDER D'ALLER EN MONTAGNE POUR COMMUNIER AVEC LA NATURE, RESTONS CALMES. MAIS, TENTEZ AU MOINS DE SORTIR LA TÊTE DE VOTRE UNIVERS VIRTUEL EN ESSAYANT D'AUTRES CHOSES. L'OPTION MULTI DE SWAT 4 PAR EXEMPLE OU D'AUTRES MODS POUR VOS FPS FAVORIS. LA VRAIE VIE ? OUH LÀ, C'EST POUR LES AVENTURIERS ÇA, MA BONNE DAME !





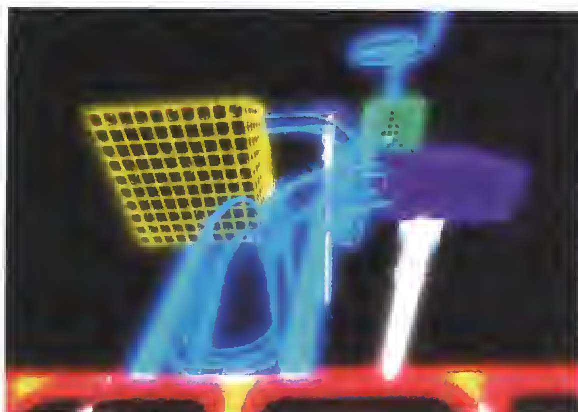
PLUS BOURRIN QUE JAMAIS

Messieurs, il est temps de récupérer la version de Doom 3 que vous avez dû laisser traîner quelque part. Soufflez quand même sur la boîte pour virer la poussière, c'est plus sérieux. Voilà, vous pouvez désormais installer Double, un mod pour Doom 3 développé par un joueur français nommé Mausus Atlas. Le principe est simple : doubler la puissance des armes afin de passer ses nerfs sur les créatures. Ces dernières réapparaissent en continu au cœur des maps pour être sûr de ne pas s'ennuyer. Un travail sur l'aspect visuel a également été réalisé, concernant surtout les skins des armes et des monstres. Comme vous le remarquez, Double ne fait pas dans la dentelle. Alors si vous désirez vous défouler, la version 2.0 est en ligne depuis quelques semaines à cette adresse : http://perso.wanadoo.fr/maususatlas. Sachez tout de même que Mausus Atlas affirme avoir épuisé toutes ses idées concernant ce mod. La version 3.0 ne verra donc jamais le jour. Seul un patch correctif devrait être disponible afin de régler quelques bugs mineurs.

Dystopia

TRON VERSION HALF-LIFE

Team Dystopia est une équipe réunissant une vingtaine de personnes (codeurs, mappeurs, musiciens...) et plus d'une trentaine de testeurs. Ces passionnés de jeux vidéo ont traîné leurs guêtres sur de nombreux titres avant de développer le mod de leur rêve nommé Dystopia. Ça peut paraître un peu mégalo de donner le nom de son studio de développement à son jeu, mais en même temps ça n'a pas l'air d'être des bras cassés. Dystopia est une totale conversion pour Half-Life 2 dans laquelle les joueurs évoluent dans un monde high-tech. Leur but est de s'affronter pour accéder au Cyperspace. Cette phase de jeu semble vraiment excellente puisqu'il s'agit d'une représentation en 3D des réseaux du monde. Il est possible d'utiliser des programmes de hack, des armes futuristes et des implants. Le meilleur moyen de vous rendre compte du boulot de Team Dystopia est encore de regarder la vidéo disponible sur le site officiel (www.dystopia-game.com) puisque ce projet est en cours de réalisation.





Lineage II

CHRONICLE 4 : REVENGE OF THE FARMERS ?



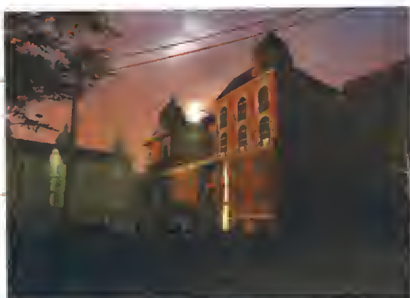
Les accros du MMO coréen Lineage II profitent depuis plusieurs mois des nombreux ajouts apportés par l'extension gratuite Chronique 3. Mais bon nombre se demande quand va débouler la chronique suivante. Les rumeurs parlent d'octobre. Côté contenu, il serait question de nombreux ajouts de zones, d'un nouveau dragon qui renverrait Antharas au statut de dragonnet, de l'apparition de l'équipement Grade S et de la mise en place de la fameuse classe de héros. Évidemment, tout ceci est à prendre avec des pincettes. NCsoft a quand même annoncé que Chronique 4 serait la plus grosse extension que Lineage II ait connue. Il ne reste plus qu'à attendre que les Coréens déverrouillent les infos pour en savoir davantage.

TimeLine

TORTURE MÉDIÉVALE

Flinguer du soldat à tout va, ça finit par lasser. Alors, lorsque son FPS préféré, Battlefield 2 en l'occurrence, permet de changer son fusil pour une masse d'arme, il ne faut pas s'en priver. Le mod TimeLine offre donc un voyage dans le temps nous renvoyant au milieu du Moyen Âge. Ici, affrontement à cheval et à coups d'épée sont votre quotidien. Tout ça s'annonce plutôt bien et il serait bon que vous gardiez un œil sur TimeLine en squattant cette page Web : www.unitedmajority.com/TL/TimeLine.html

Nowhere
ET UN STEACK SAIGNANT POUR MONSIEUR

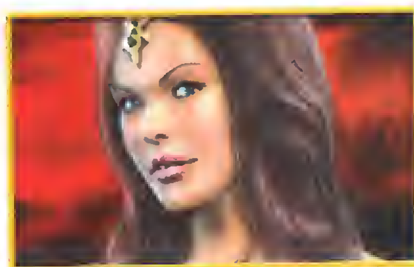


Les scientifiques ne se rendent pas compte. À force de jouer avec des virus en tout genre, ils mettent le bordel partout. Ici, nous avons affaire à un parasite inconnu qui a transformé la majeure partie de la population en zombies. Vous êtes un des rares survivants à errer au milieu de ce cimetière géant qui auparavant était une ville pleine de vie. Non, Umbrella ne vient pas mettre le bronx sur nos PC dans un énième épisode de Resident Evil. Ici, on parle de Nowhere, un mod pour le très célèbre Half-Life 2. Il n'est pas encore dispo mais je vous conseille de garder cette adresse (www.gorillaradio.net/nowhere) dans un coin de votre bookmark. Histoire de suivre l'évolution de ce mod prometteur.

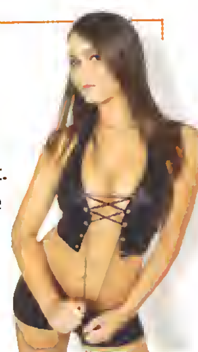


Everquest II
QUÊTE DE GEEK

Lorsqu'il s'agit de s'organiser pour buter trois pauvres rats au fond d'un donjon, ça ne se bouscule pas au portillon. Par contre concernant la Quête pour Antonia, vous êtes déjà beaucoup plus motivés, bande de mateurs. Parce que ce n'est pas uniquement les 10 000 dollars de récompense qui sont à l'origine d'un tel engouement. Rappelons que le but de cette quête ou plutôt de ce concours, lancé par SOE, est de trouver une jeune fille ressemblant le plus possible à Antonia, l'héroïne d'Everquest II. Les débuts de l'aventure étaient assez poilants avec les photos de joueuses et copines de geeks en tout genre. Mais les portraits amateurs ont laissé place à cinq finalistes pros recrutées sur casting avec les heures de retouches d'images qui vont avec. Pour se rincer l'œil, c'est par ici : http://questforantonia.station.sony.com/en/finalists.vm.



Antonia



City of Villains
ARNAQUE COMMERCIALE ?

Mister Coquin, le héros qui vous veut du bien, semble ne pas être inquiet de l'arrivée imminente de City of Villains. Pourtant, dans l'ombre, un super-méchant attend le bon moment pour se venger de notre héros en bottes de léopard rose. Croyez-moi, ça va être sport. Mais pour l'instant très peu de détails concernant le lien réel entre City of Heroes et City of Villains n'ont filtrés. Nous savons que les deux titres seront indépendants, dans une certaine mesure. C'est-à-dire qu'une partie des nouvelles caractéristiques seront accessibles uniquement aux utilisateurs de chaque titre. Par contre, il existera des zones partagées dans lesquelles super-héros et super-vilains pourront interagir. La grande question est de savoir comment va se dérouler l'aspect financier. Est-ce que les joueurs de City of Heroes devront débourser un deuxième abonnement mensuel pour s'éclater avec City of Villains ? La réponse reste encore un mystère. Imaginez si Blizzard avait lancé WoW uniquement avec l'alliance et qu'il faille payer pour profiter de la horde ? L'accueil des fans aurait été pour le moins austère. Cryptic et NCsoft ont donc intérêt à proposer la meilleure solution financière possible pour sa communauté car à l'origine, CoV aurait dû être un add-on. Restez attentif : les précommandes devraient débuter au moment où vous lisez ces lignes.





Culture Pub
MMO ET PUB NE FONT PAS BON MÉNAGE

Il est impossible de tourner la tête dans notre société sans apercevoir des réclames de produits à chaque coin de rues, à la télé, etc. Pourtant, il existe quelques irréductibles qui ne sont que moyennement touchés par toute cette incitation à la consommation. Ces rescapés privilégiés sont les joueurs de MMO. Effectivement, il est apparu lors d'une conférence qui s'est déroulée à San Fransisco qu'une majorité de joueurs âgés de 18 à 34 ans délaissaient les médias traditionnels au profit de leur univers virtuel préféré, échappant par la même occasion aux annonceurs. Le répit sera de courte durée puisque les développeurs de MMO ont étudié les possibilités d'introduire de la pub dans les mondes virtuels. Ça pose encore un léger problème puisque 80 % des univers sont fantastiques et se prêtent mal à des produits contemporains. Alors à quand un spot de pub Nike pour promouvoir une nouvelle paire de baskets influant sur votre vitesse de déplacement afin d'échapper aux mobs ? Ce délire risque pourtant de devenir réalité puisque la société Massive offre déjà des logiciels spécialisés aux développeurs afin qu'ils puissent inclure des pubs dans leurs jeux. Des annonces Panasonic et des pubs pour la série Lost sont d'ailleurs visibles dans Anarchy Online. Si le point positif de toute cette manœuvre commerciale est de baisser le prix des abonnements mensuels grâce à l'argent engrangé par la pub, comme c'est le cas pour Anarchy Online. Alors pourquoi pas ?

Gunz The Duel

MOURIR AVEC CLASSE

MAX PAYNE A ÉTÉ LE PREMIER FPS À NOUS PROPOSER DES AFFRONTEMENTS DIGNES DE MATRIX. POURTANT, DES CORÉENS ONT FRAPPÉ ENCORE PLUS FORT AVEC GUNZ. ICI, PAS DE BULLET TIME MAIS DES DIZAINES DE MOUVEMENTS PLUS DÉJANTÉS LES UNS QUE LES AUTRES OFFRANT DES DUELS ARTISTIQUES IMPRESSIONNANTS.



Le plongeon latéral en tirant avec un flingue dans chaque main. Un classique toujours aussi tripant.

Décidément, les Asiatiques ne font rien comme les autres. Là où nous autres, pauvres Occidentaux, privilégions le réalisme, eux s'orientent vers le fantastique. Il suffit de regarder SWAT 4 pour s'en convaincre. Un excellent titre dans lequel il est impossible de faire un pas de travers sans se péter une cheville. À côté de ça, les Coréens nous pondent un FPS gratos complètement déjanté nommé Gunz : The Duel. Ici, il est question de double saut, de marcher sur les murs ou encore d'exécuter des pirouettes afin d'abattre ses adversaires avec le plus de classe possible. Mais il faudra vous entraîner dur pour devenir le Neo du shoot online. Effectivement, les mouvements plus complexes demandent une combinaison spéciale : Jump, dash, slash, switch to gun, shoot, switch to sword. Ça calme hein ? Les développeurs ont même poussé le vice jusqu'à implémenter des déplacements totalement inutiles comme danser lorsque l'on glisse sur le sol. Évidemment pour accéder à la liste complète des commandes, il faut augmenter le niveau de votre personnage en cumulant des points d'expérience. Voici une petite astuce pour monter assez vite en niveau : dans le mode Assassinat, pensez à shooter l'adversaire avec l'aura bleue ou rouge, selon votre équipe, afin de récupérer un max d'XP. Dans la plupart des parties, les joueurs tirent sur tout ce qui bouge, il suffit donc de profiter de la confusion ambiante pour atteindre la bonne cible en premier.


Une fois mort, on prend plaisir à regarder les duels entre les autres joueurs.

BALLET SANGLANT

L'aspect super fun des affrontements, sortis tout droit d'un manga, peut paraître confus au premier abord. Certes, c'est assez vite la foire quand une dizaine de joueurs excités se massacrent dans la joie et l'allégresse sur une map trop petite. Mais les duels n'en restent pas moins mémorables et particulièrement amusants. Il faut dire que lorsque plusieurs adversaires vous attaquent en courant sur les murs, ça impressionne. Malheureusement, ce festival de batailles surréalistes est un peu gâché par une réalisation médiocre. Les animations manquent de fluidité et le moteur 3D est un peu vieillot. Mais nous n'allons pas faire la fine bouche pour un titre gratuit. Il y a assez de fun dans ce jeu pour avoir envie de se connecter régulièrement. C'est un signe qui ne trompe pas !

CYD

JOUER D'UN SIMPLE CLIC

Pour les intéressés, sachez que le client de Gunz ne pèse que 128 Mo. Il est disponible en téléchargement à cette adresse : http://www.gunzonline.com/download. Après l'installation, pensez à vous enregistrer afin d'obtenir un log et un passe. Ça vous prendra à peine 2 minutes. Par contre, si vous avez quelques difficultés à vous connecter aux différents serveurs (cannot access server), ça veut tout simplement dire qu'il y a trop de monde connecté. Il suffit de vous armer de patience. Surtout qu'en ce moment Gunz est victime de son succès.





Plan of Attack

HEADSHOT

BIEN QUE COUNTER-STRIKE RESTE LE MOD LE PLUS JOUÉ, IL SERAIT DOMMAGE DE PASSER À CÔTÉ DE QUELQUES PERLES QUI DÉPOUSSIÈRENT LE GENRE « TERRORISTE VS CONTRE-TERRORISTE ». PLAN OF ATTACK, MOD POUR HALF-LIFE 2, EN FAIT PARTIE ET DEVRAIT VOUS SURPRENDRE PAR BIEN DES ASPECTS.



Rien de tel qu'une roquette pour déloger ces saloperies de rats de leur tanière.

Que diriez-vous d'arrêter Counter-Strike ? Pas définitivement, hein ! Pas la peine de me regarder comme ça, avec un couteau à la main. Je voulais dire : arrêter CS seulement cinq minutes. Le temps de découvrir autre chose. Plan of Attack par exemple. Ça ne vous tente pas ? Allez quoi, un petit effort. En plus, vous n'avez même pas besoin d'installer un autre jeu puisque ce mod tourne avec Half-Life 2. L'installation est simple et rapide. Vous aurez même droit à un joli raccourci sur le bureau. Évidemment, au premier abord, vous ne trouverez rien de réellement original : deux équipes (Alliance Américaine et Forces de la Coalition) s'opposent dans un environnement urbain avec des armes réalistes. Le principe est relativement classique mais réellement prenant. Il serait dommage de se fier uniquement à la face visible de l'iceberg. Outre deux équipes qui s'affrontent à la manière de CS, le reste est simplement sensationnel. Chaque round offre une dimension tactique assez poussée : il faut choisir quel objectif accomplir en priorité, quelle zone défendre et comment exterminer l'équipe adverse. Histoire de varier les plaisirs durant les parties, des classes spécifiques (voir encadré) peuvent être sélectionnées à chaque round. Le système d'achat d'armes est évidemment présent, mais pour accéder à tout le matériel, votre personnage doit cumuler des points d'expérience et augmenter son niveau. Pour cela, il suffit d'abattre des ennemis et d'accomplir les objectifs de missions. Ce système de classe et de level évite d'utiliser le même schéma tactique durant chaque partie. Il est tout à fait possible d'établir une stratégie d'attaque en fonction de votre équipe. La jouer discret, crevard, planqué ou bourrin en fonçant dans le tas. Je ne dis pas que certaines stratégies sont plus efficaces que d'autres, mais au moins il est possible de varier les plaisirs. Même si dans les faits Plan of Attack n'apporte rien de réellement original, il s'avère particulièrement accrocheur et dispose d'une communauté suffisamment conséquente pour éviter de perdre son temps à chercher une partie. Je ne saurais donc trop vous conseiller de vous rendre sur le site officiel (www.planofattackgame.com) pour télécharger ce mod. En plus, il ne pèse que 143 Mo alors pourquoi s'en priver.

CYD


Ça a du bon de rester en arrière lorsque l'ennemi vous attend au bout du couloir.


« Crève orduuuuure ! Ahhhhhhh ! » Bah quoi ? Je me mets dans l'ambiance c'est tout...

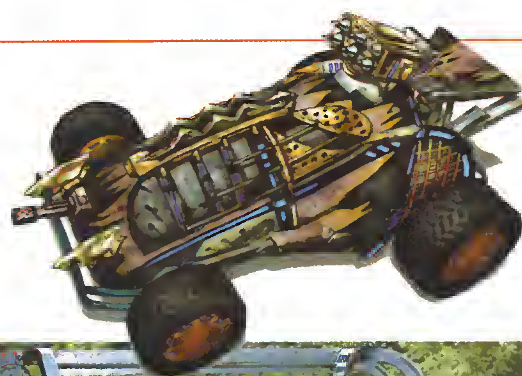


CHACUN SON TAF

Plan of Attack propose des classes identiques pour les deux camps afin de garder un équilibre de jeu. Le Ranger dispose d'une armure faiblarde mais court plus vite que les autres. C'est d'ailleurs la classe la plus précise avec une arme lorsqu'elle se déplace en tirant. Le Mitrailleur est lent et possède une armure lourde. C'est le bourrin de la bande qui a des facilités à utiliser l'artillerie lourde. Le Sniper est... Est-il nécessaire de détailler les compétences de ce spécialiste du camping ? Quant à la quatrième et dernière classe, il s'agit du Fusilier, un soldat de base mais non moins efficace.

Auto Assault

LE PLAISIR À 200 KM/H



C'EST INDÉNIABLE, LES JEUX MASSIVEMENT MULTIJOUEURS S'ORIENTENT VERS UN GAMEPLAY GRAND PUBLIC. NETDEVIL LE PROUVE AVEC SON DERNIER-NÉ : AUTO ASSAULT. POUR EN SAVOIR PLUS, RENDEZ-VOUS À L'AÉROPORT DE ROISSY À QUELQUES KILOMÈTRES DE PARIS ET DIRECTION LA GRANDE-BRETAGNE. MÊME AU MILIEU DES ATTENTATS, ON VA VOUS CHERCHER L'INFO. QU'EST CE QU'ON NE FERAIT PAS POUR VOUS ?



Il est quand même très réaliste ce titre. Ah non, ça c'est lorsqu'on a passé l'après-midi à s'amuser avec les p'tits gars de NetDevil.

Un jour il faudra qu'on m'explique pourquoi NCsoft Europe a implanté ses bureaux en Angleterre. La bouffe est infecte et les conditions climatiques merdiques. Non, ce n'est pas une légende. Je n'ai même pas pu voir la piste d'atterrissage tellement le brouillard était épais. Ne parlons même pas du vent frais et de la pluie. Y'a pas à dire, on se pèle dans ce pays. O.K., j'étais en t-shirt mais on est censé être en été. Heureusement, l'accueil des gens de chez NC a été des plus chaleureux et la présentation du MMO de NetDevil s'est déroulée dans la bonne humeur. Néanmoins, les infos fournies par les développeurs sont restées très sommaire. Il faut dire que NCsoft verrouille tout. Même le beta-test fermé qui était en cours sur le Net courant juillet était sous NDA. C'est-à-dire qu'aucune capture d'écran ou info ne devait provenir de cette bêta.

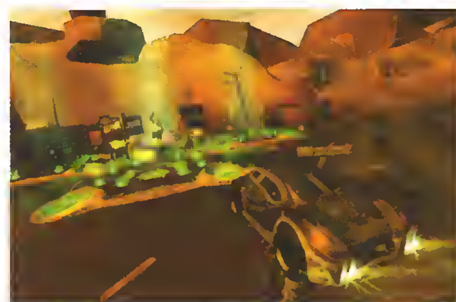


Des envahisseurs attaquent la terre. Ils foutent le bordel et une guerre est déclarée. Hé oui, le scénario d'Auto Assault tient en quelques dessins basiques.

Du coup, nous voilà obligés de faire une énième présentation d'Auto Assault sans avoir pu y jouer, officiellement.

POINT MORT

Pour les néophytes, sachez qu'Auto Assault se déroule dans un univers post-apocalyptique. Une ambiance très Mad Max dans laquelle le joueur pilote un bolide suramé. Le choix du véhicule se fait automatiquement selon la race choisie parmi les trois proposées : humain, biomek et mutant. Chacune d'entre elles dispose de quatre classes spécifiques (ingénieur, chasseur de prime, commando…) qui permettent d'avoir un rôle différent sur le champ de bataille. L'action s'avère rapide et efficace. Au fil des combats, vous cumulez des points d'expérience permettant d'améliorer vos pouvoirs : se transformer en Mech ou encore se rendre invisible.
Outre les ennemis à abattre, il est possible de détruire une grande partie de l'environnement. Cette liberté d'action offre un spectacle visuel plutôt convaincant dans lequel bâtiments, arbres et autres éléments volent en éclats.
Les conditions climatiques viennent également jouer un rôle important dans l'ambiance chaotique du titre. C'est assez impressionnant de voir une tornade détruire son véhicule.
Evidemment, le but n'est pas juste de se balader dans les plaines pour exploser tout et n'importe quoi. Il est possible d'accéder à des quêtes en parlant à des PNJ. Là encore, Net Devil a fait les choses simplement. Le journal des missions affiche un texte écrit en différentes couleurs. Ceci afin de visualiser rapidement son objectif.



Pas de plein d'essence à faire ou d'autres choses contraignantes. Ici, seuls l'action et le plaisir de jeu priment sur le reste.

Hé oui ! La plupart des joueurs n'aiment pas passer des plombes à lire les scénarios de quêtes. Ils veulent connaître leur objectif d'un simple coup d'œil et partir à l'aventure. Pour nous faciliter encore plus la vie et éviter des allers-retours exaspérants, un système de téléportation a été mis en place. Afin de crédibiliser cette action, une scène montre un avion transportant le véhicule vers le lieu demandé. Que demande le peuple ! Actuellement, Auto Assault propose plein de bonnes idées qui plairont certainement aux joueurs occasionnels avides de plaisir instantané. Mais il est difficile d'imaginer payer un abonnement mensuel sur le long terme.
Quoi qu'il en soit, il est impossible d'apporter un avis concret sur un MMO sans avoir goûté à son aspect communautaire. Mais nous allons pouvoir vous fournir des éléments plus concrets puisque le beta-test ouvert devrait être disponible à l'heure où vous lisez ces lignes. Quant à la version finale, elle est prévue pour le dernier trimestre 2005 et devrait être localisée en français.

CYD

SWAT 4

TACTIQUE DYNAMIQUE

VOUS PENSEZ QUE SWAT 4 NE VOUS SATISFERA PAS SUR LA LONGUEUR À CAUSE D'UN NOMBRE DE MISSIONS SOLO TROP LIMITÉ ? N'HÉSITEZ PLUS UNE SECONDE CAR LES PARTIES EN RÉSEAU OFFRENT À CE TITRE UNE DURÉE DE VIE QUASI INFINIE.

Special Weapons and Tactics, ou plus simplement SWAT, est une unité d'élite intervenant lors de situations difficiles. Prises d'otages et lutte contre le terrorisme, une chose est sûre ces gars-là, vous ne les croiserez pas à un carrefour pour mettre des prunes. Inspiré des méthodes d'intervention de ces hommes hors pair, ce quatrième épisode de SWAT pousse le réalisme encore plus loin. Appréhender les suspects sans les tuer et réfléchir avant d'agir devient votre quotidien. Du coup, le rythme de la campagne solo s'avère souvent lent et posé, ce qui refrène certains joueurs à se lancer dans des missions en LAN ou online, pensant qu'ils s'endormiront sur leur clavier. Pourtant, contrairement à cette idée reçue, les parties multi sont très dynamiques et ne donnent aucun répit. Le secret pour aboutir à un tel résultat tient dans la rapidité du respawn. Lorsque vous mourez durant une partie de Counter-Strike ou un autre mod du genre, vous ne rejouez qu'après la victoire ou la défaite de votre équipe. Plutôt frustrant quand la mort vous tend les bras dans les premières secondes d'une mission, et d'autant plus si les derniers opposants campent des plombes comme des gros lamers avant de se tuer. Dans SWAT 4 c'est simple, il n'y a pas de round : toutes les parties se déroulent en un temps précis. Dès que vous mourez, il suffit d'attendre quelques secondes pour revenir dans la partie et aider vos coéquipiers. À la fin, c'est l'équipe qui remporte le plus de points qui gagne. Et si les affrontements ne cessent jamais, cette vague infinie d'adversaires n'est pas prétexte à faire tout et n'importe quoi, bien au contraire. Une équipe peu organisée se verra rapidement éparpillée et submergée par le nombre d'ennemis. Il faut donc se regrouper, connaître les maps sur les bouts des doigts et ne pas jouer au héros pour arriver à ses fins. C'est sur tous ces points précis que SWAT 4 accroche le joueur en multi, bien plus que sur l'originalité des différents types de jeu proposés.

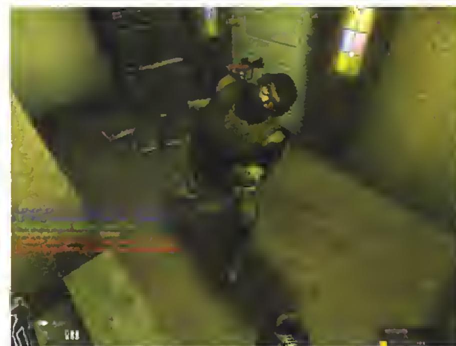
L'indicateur rouge au-dessus de la tête de ce joueur indique qu'il donne un ordre à son équipe.



Deux suspects arrêtés en même temps. C'est un joli coup pour les SWAT.



Vivre une mission dans la peau du VIP n'est pas facile. Ce terroriste vient de me shooter la jambe et se sert de moi comme bouclier humain.



Mon coéquipier vient de prendre une décharge électrique. Garde la pause vieux, je prends un screen.

PAREIL MAIS EN MIEUX

Les quatre mods disponibles n'ont, à première vue, rien de transcendant. Pourtant, les quelques modifications de règles qu'ils ont subies en font de véritables petits bijoux. Prenez l'escorte VIP par exemple. Un joueur de l'équipe des SWAT se retrouve de manière aléatoire dans le rôle d'une personnalité qui doit être escortée vers un point d'extraction. Jusque-là tout le monde connaît. Mais la différence se joue au niveau des adversaires qui doivent prendre en otage le VIP et le maintenir captif pendant deux minutes avant de l'abattre. Si les terroristes le tuent sans remplir ces conditions d'enlèvement et de temps, ce sont les SWAT qui remportent la manche. Et je peux vous dire qu'être pris en otage n'est pas une partie de plaisir. Les méthodes pour vous empêcher de prendre





la poudre d'escampette sont nombreuses : gaz, flashbang, décharge électrique... À défaut de courir, vous pouvez toujours provoquer vos ravisseurs en les insultants afin qu'ils vous collent une balle entre les deux yeux avant le temps imparti. Mais c'est pas gagné. Le mod Déploiement rapide, quant à lui, demande beaucoup d'investigation. Effectivement, des bombes sont disposées aléatoirement dans la map et le but des SWAT est de les trouver puis de les désamorcer. Il est encore plus dangereux ici de jouer cavalier seul, car vos adversaires ne vous laisseront pas saboter leur plan de destruction si facilement. Essayez d'être au moins en tandem afin d'être protégé par un coéquipier pendant que vous désamorcez la bombe. Ce mod, un peu trop basé sur le cache-cache, ne fait pas vraiment l'unanimité sur le Net. Contrairement au populaire Sujets Barricadés. À première vue, il ne s'agit que d'un simple Team Deathmatch. Mais dans les faits, c'est un peu plus poussé, grâce au système de points. Les SWAT peuvent gagner cinq points en arrêtant un terro, alors qu'ils n'en gagnent qu'un en le tuant. Ce petit détail fait toute la différence et offre des parties beaucoup plus tactiques dans lesquelles chacun joue au chat et à la souris. Le plan « tout le monde se rentre dedans à coup de fusil à pompe » n'est plus d'actualité. Un tir de pistolet électrique pour immobiliser sa cible puis on le menotte. Emballé c'est pesé, voilà le maximum de points gagnés. Côté coopératif, pas grand-chose à dire. Vous rejouez les scénarios de la campagne solo avec des potes. Ce qui est tout de même nettement plus tripant. Bon O.K. ! C'est parfois rageant d'être obligé de rattraper les boulettes de celui qui fonce tête baissée dans une pièce bourrée d'otage : « Non vieux, pas la grena... ».

SORTEZ COUVERT

Dans SWAT 4, l'équipement est primordial pour être efficace. Sachez cependant que vous n'aurez pas le temps d'utiliser tous les petits gadgets grisants de la campagne solo. Oubliez donc le bâton optique pour jouer les voyeurs et les charges C2 pour ouvrir les portes. En multi, il faut être efficace et éviter d'être statique trop longtemps avec autre chose qu'une arme à la main. Le seul joujou que les SWAT peuvent s'autoriser est le Pistolet Electrique Taser. Très efficace pour appréhender un adversaire dans le mode Suspects Barricadés et ainsi gagner un maximum de points. Pour le reste, notez que les joueurs utilisent principalement la protection de base pour le visage vu que le masque à gaz réduit considérablement le champ de vision. Un atout dont il faut tirer parti avec les grenades lacrymogènes. Prévoyez ça avec votre équipe sinon ça ne va pas les amuser d'être neutralisés par un des leurs.

UNE VALEUR SÛRE

Comme vous l'avez remarqué, les mods proposés par SWAT 4 ne sont pas forcément très originaux. Mais ils apportent suffisamment de changements de règle pour nous scotcher devant notre écran pendant des heures. En plus, la connexion à une partie sur le Net est d'une simplicité enfantine. Il n'est même pas nécessaire de s'enregistrer et de posséder un log et un pass. La liste des serveurs disponibles s'affiche d'un simple clic. Il va sans dire, SWAT 4 est passé maître du genre FPS tactique dans lequel il est impossible de sauter comme un lapin pour éviter les balles. L'action omniprésente et l'absence de temps mort durant les parties multi font de ce titre une véritable perle.

CYD



On essaye de protéger le VIP au périt de notre vie. Quel beau métier !



COUPE DU MONDE 2005 PARIS A EU SES JEUX

LA 3E ESWC S'EST DÉROULÉE CETTE ANNÉE AU CARROUSEL DU LOUVRE, RIEN QUE ÇA. AU PROGRAMME DE CES AFFRONTEMENTS DE HAUT NIVEAU, LE MÊME LEITMOTIV : PLUS HAUT SUR LE PODIUM, PLUS DE TALENTS, PLUS DE FRAGS. ON VOUS EN A RAPPORTÉ DES MORCEAUX.



La Zone des Tournois le vendredi à la Coupe du Monde des Jeux Vidéo (ESWC), c'est mon moment privilégié à moi. D'un point de vue sportif, c'est la seconde phase des poules, le cœur des compétitions. D'un point de vue ambiance dans la Zone, c'est l'Enfer. Étrange sentiment : durant 12 mois, tous les gamers de la planète rêvent d'accéder un jour à cette zone de jeu, Mecque du talent peaufiné par des heures d'entraînement (skill en en langage d'initié), réservée aux meilleurs. Car sur les 250 000 gamers de la planète qui ont tenté leur chance aux qualifications nationales, l'ESWC n'accueille que 700 champions et championnes au Carrousel du Louvre. Au bout des 7 tournois, 300 000 dollars de cash à ramener à la maison, autant vous dire qu'on veut y entrer, dans la Zone. Mais aujourd'hui, parmi les cris de désespoir et d'encouragement, on sent une seule envie chez ces élus : en ressortir justement, de cette zone, en ressortir qualifié.

KRISPROLLS, CHORIZO ET HAMBURGERS

Juste sous mes yeux, les légendaires Américains de 3D n'arrivent pas à se dépêtrer de la féroce concurrence : ils finiront par obtenir 3 égalités contre les Français de GoodGame, Hostile et les Coréens Lunatic Hai... Plus loin, je croise Midway, célèbre journaliste eSport, rivé derrière les Chinois de wNv qui écrasent tout sur leur passage. « L'année dernière, ils avaient le skill mais ni le Team Play ni le mental. Cette année, il ne leur manque que le mental. On tient les paris pour l'année prochaine ? ».
Ici, tout un symbole : face à face dans la zone jouent les X6tence (meilleure équipe espagnole de CS depuis des lustres) et les X6stence.Ladies, leur section féminine. Ils ne s'affrontent pas directement, mais vivent chacun de leur côté le match de leur vie.
Les garçons affrontent les légendaires NiP, meilleure équipe CS de l'histoire, reformée il y a quelques mois, alors que les filles affrontent les ultra célèbres (et mignonnes) Seules, la Dream Team scandinave. Sur le papier, on ne donne pas cher de leur peau. Pourtant, une synergie ibérique se dégage : les X6tence filles et garçons tiennent le rythme face à leurs supposés bourreaux du Nord et les cris de chacun semblent encourager tout le monde. Alors que les garçons se font méchamment remonter par les NiP, les filles éliminent les Seules. Musamba, joueur emblématique des X6tence, lève alors les yeux et croise le regard d'aNouc, capitaine des Ladies. Aucun mot ne passe, mais on a tous compris le message : « On l'a fait, vous allez le faire ». Musamba pousse alors un cri de révolte, réveille ses coéquipiers et les X6tence éliminent les NiP du tournoi à la surprise générale. Je vous le dis, dans cette zone, l'enfer des uns est le paradis des autres.

QUAKE, LA BASE DU SKILL

Sorti du chaudron, je rejoins la grande scène pour la finale UT qui réunit deux joueurs du clan français aAa, une première : le Français Winz (ex-Quaker) affronte l'Autrichien Falcon. Face au mental et l'organisation impressionnante de Falcon, le Winz va sortir une visée d'extraterrestre pour l'emporter. On se rappelle les 3 dernières secondes du match : alors que Falcon va égaliser, Winz, avec des miettes de points de vie et sans armure, lui colle un Head Shot au LightGun de l'autre bout de la map. Interviewé, il lâchera avec provocation d'un nouveau venu devant toute la scène



Le génial Grubby obtient le dernier titre Warcraft 3 qui lui manquait. Vive les Orcs.



Les Lunatic Hai, annoncent l'arrivée des Coréens à CS. En masse.



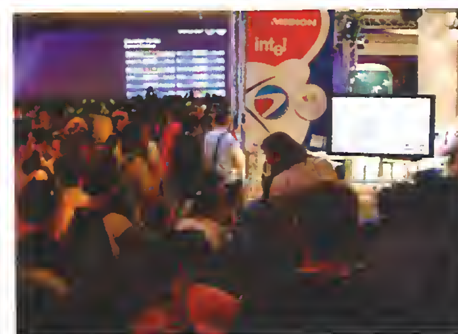
Le facétieux Cooller remporte devant czm (États-Unis, à gauche) et Fox (Suède, à droite) le dernier grand titre de Quake 3.



Jean-Paul Huchon, Président du Conseil régional Ile de France veut l'eSport aux J.O. Ça tombe bien, nous aussi.



Les CompLexity, nouveaux champions du monde CS. Comme dirait mon père : « Ridicule, ils ont mis leur bandeaux de Kamikazes à l'envers ».



Les mini-scènes ont attiré beaucoup de monde, surtout Quake et Warcraft 3.

Nouveau record à battre : 1700 fans dans une salle pour un match de CS. Le chaudron, je vous dis !

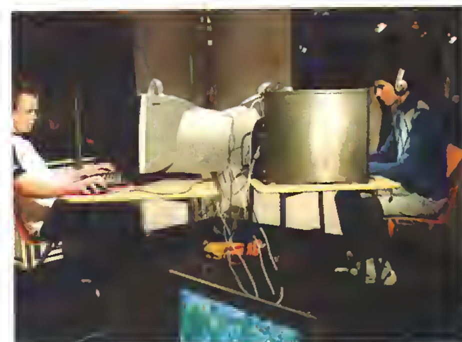


UT qu'il a eu « la base avec Quake 3. Si vous êtes bon à Quake 3, vous avez le skill pour le reste ».
Le truc, c'est qu'il n'a pas tort. Pour son énième dernier tournoi de l'histoire, Quake 3 a encore fédéré par son gameplay parfait toutes les communautés de jeu. Pour le dernier titre, c'est Cooller, la petite peste russe qui l'emporte au bluff. Ce dernier annonçait avant d'attaquer sa finale : « Perdre 2-0, je ne suis pas assez en forme ». Son adversaire, l'impressionnant czm, avait flairé l'appât : « Je me méfie des petites feintes de Cooller ». À un frag de l'emporter, l'étudiant de Princeton, invaincu depuis un an, manque un Rocket Jump, se fait cueillir, perd d'un rien la seconde manche et s'écroule à la 3e.
À 10 secondes de la fin, le Russe a déjà quitté son PC et se tient au milieu de la scène, téléphonant à une amie, entre les sifflets admiratifs et les francs applaudissements du public. Quake Spirit forever.
Dimanche, 15 h 00, grande finale PES 4 PC.
La journaliste américaine d'Amped News vit un enfer. Installée au second rang, plus pour réserver des places en vue de la grande finale CS que pour regarder du sombre Soccer, elle a mal aux oreilles : à sa gauche, la délégation Martinique/Caraïbes soutient Mike, à sa droite, les Saoudiens poussent Arabian Joker en avant. Les deux KOB font trembler le parquet du Carrousel à force de chants de guerre et cornes de brume. On n'avait jamais vu ça pour un match. L'Arabie Saoudite l'emportera enfin et chavire de bonheur : chez eux, PES 4 c'est sacré.

« ICI, C'EST CHEZ NOUS »

17 h 00, déjà la dernière finale. Face à face, les impressionnants Américains de CompLexity et les tenants du titre, les SK.dk. Si l'on a beaucoup parlé du buzz CompLexity – une équipe à la Chelsea, montée sur les dollars mais finalement brillante – les SK.dk ont aussi suscité de nombreux commentaires… en mal. Meilleure équipe au monde en 2004, ils ont enchaîné les Top 8 et Top 16 depuis des mois. Donnés perdants par tous, à deux doigts de se faire virer, ils se rebiffent. Et écrasent leurs adversaires comme au bon vieux temps. Tenez, ce fameux vendredi, je passais les voir juste avant leur premier match face à leurs redoutables compatriotes du Clan IT. « Alors les mecs, vous allez enfin vous réveiller ? ». eGene me rassure : « Ici, c'est chez nous mec. Nous sommes nés l'année dernière sur la grande scène de l'ESWC, je peux te garantir qu'on va y retourner ». La grande finale semble ouverte entre jeunes loups surdoués et seigneurs en plein comeback, mais ce sont finalement les CompLexity qui l'emportent facilement, 16 à 6. Ils permettent enfin à l'Amérique de ramener le trophée pour la première fois. Cerise sur le gâteau, l'équipe féminine des Girls Got Game offre le doublé CS en remportant également le titre face aux Brésiliennes de Ladies qui loupent l'or pour la seconde année consécutive. Un conseil : l'année prochaine, venez, ce sera plus simple que de tout vous raconter !

MonsieurLâm



Duel dramatique entre GG13-FaTC (à droite) et GG18-Wolf, le plus jeune compétiteur de cette ESWC. Il l'emportera et fera Top 8.

SEULES AVEC TOI

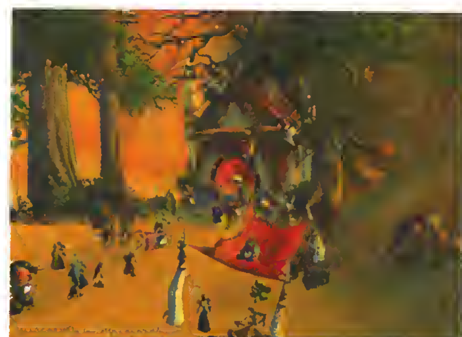
Les skills avec un joli minois, ça ouvre des portes. La preuve avec les Seules (www.seules.net), qui vont carrément avoir droit à un reality show qui démarre sous peu aux États-Unis. « Plays Us » (www.playus.tv) fera voyager nos Scandinaves à travers les USA pendant 12 semaines pour défier les gamers d'un peu partout. Tout un programme.



World of Warcraft
Le Goulet des Boulets



« Eh, y a une succube qu'essaie de passer en douce ! À la file comme tout le monde ! »





Se précipitant vers moi aussi vite que le lui permettent ses jambes courtaudes, la magicienne gnome secoue ses deux couettes bleu pétard en cadence, et agite les mains dans ma direction. Elle a aux lèvres ce petit sourire mi-railleur, mi-sadique, que je commence à bien connaître : l'insolence de ces petites créatures n'a d'égale que leur sournoiserie. Arrivée à dix mètres du drapeau dont j'ai la garde, elle s'arrête brutalement, et me défie du regard. Elle fait à peine un quart de ma taille. Moi, je danse maladroitement d'un sabot sur l'autre, balançant ma lourde masse en cadence, hésitante. Je réfrène une furieuse envie de charger l'effrontée, je tempère en grondant dans sa direction, ce qui ne semble pas l'impressionner le moins du monde. Je me tourne alors vers mon compagnon, un chasseur qui m'aide à garder le drapeau de la Horde : « Langzo ! Piège de glace, vite ! ». Posté en hauteur à quelques mètres de moi, le grand orc hausse les épaules en me désignant la base du drapeau : son piège est déjà en place, invisible aux yeux de l'ennemi. Il gèlera sur place tout assaillant un peu trop audacieux, et surtout, il me permet pour l'instant de renoncer à mon totem ralentisseur pour poser à sa place un totem de séisme qui contrera les sortilèges de la gnomette. Juste à temps ! Son maléfice de polymorphie s'écrase au sol, absorbé par la terre : une fraction de seconde de plus et je me retrouvais transformée en mouton. La petite créature blémit, mais elle reste crânement plantée face à nous. « Gaffe aux fufus... », murmure Langzo en scrutant la salle, à la recherche du furtif qui accompagne nécessairement la magicienne : à moins de penchants nettement suicidaires, jamais elle ne se serait attaquée seule à nous. Seuls les voleurs et les druides sont capables de se rendre invisibles, j'imagine déjà deux lames ou des griffes acérées se planter entre mes omoplates... D'une passe rapide, je pose un totem de magma à côté du drapeau : ses ondes de flammes révèleront les assaillants furtifs. Langzo siffle pour appeler à lui son familier, un gros sanglier hirsute répondant au doux nom de Smurf. Nous voilà prêts à contrer l'assaut.

FOR DA HORDE !

La gnomette tente de nous attirer à l'écart du drapeau : telle une petite balle électrique, elle bondit autour de nous en nous agaçant le poil de ses explosions arcaniques, tout en restant prudemment hors de portée de ma masse. Langzo reste de marbre : il encoche tranquillement flèche sur flèche, mais n'avance pas d'un pouce. Moi, je n'ai pas sa patience. Titillée, harcelée, exaspérée, je craque au bout de quelques secondes et je charge, invoquant la furie des vents pour imprégner mon arme d'une vitesse surnaturelle. Au même instant, mon totem de magma révèle derrière nous la présence d'un elfe filiforme qui profite de mon départ pour se précipiter d'un bond vers le drapeau. La température se rafraîchit subitement lorsque le piège de Langzo se referme, emprisonnant l'indésirable d'une gangue de glace. Smurf pousse un grognement nasal et renifle l'elfe impuissant, attendant sagement l'ordre de son maître pour planter ses défenses dans le postérieur ennemi. Plus rien ne m'empêche de me jeter sur la magicienne. La terre



« You shall not pass ! »
« Ouais ouais, on dit ça, on dit ça... »



Découvrez Warsong, ses chaumines paisibles et ses collines pittoresques...

« Tu es déjà mort, mais tu ne le sais pas encore... »



« Tu l'veux, mon drapeau ? T'es sûr que tu l'veux ? Bah viens l'chercher... »



mère est avec moi : la puissance élémentaire se manifeste aussitôt. Ma masse déchire la frêle robe de tissu et fouille les chairs, une fois, deux fois, trois fois, écrasant, lacérant la fragile créature de ses pointes de métal. La magicienne s'effondre, la terre boit avidement son sang, je pousse un mugissement de victoire en récoltant son insigne de guerre. Langzo attend patiemment aux pieds de l'elfe que je le rejoigne ; ses deux haches et ma masse s'abattent simultanément, le piège éclate et libère le voleur. Dans une tentative désespérée, il s'empare de notre drapeau et se met à sprinter, comme seuls ses semblables en ont le secret. C'est perdu d'avance : Langzo et moi sommes parfaitement équipés pour interrompre la course des fuyards. Une flèche anesthésiante de l'orc, un horion de glace à ma façon, et le malheureux n'a plus qu'à attendre que nous l'achevions : nous nous exécutons de bonne grâce. « Urk urk ! », vocifère Langzo, en me tapant dans la main. Je soigne nos blessures en bon chaman que je suis, tandis qu'il récupère notre drapeau, instantanément téléporté à sa base.

UN POUR TOUS ET TOUS POUR UN ?

Nous avons fait notre part du boulot, il ne reste plus qu'à vérifier où en sont nos huit compagnons, chargés de l'attaque du camp ennemi. Les guerriers de l'Alliance que nous affrontons ont joué jusque-là de manière très défensive, n'envoyant vers notre camp que de tout petits groupes d'attaquants : le chasseur orc, son sanglier de compagnon et moi en sommes facilement venus à bout. Si nos attaquants jouent correctement, nous devrions remporter la partie – pour la plus grande gloire de la Horde ! Je pousse un meuglement incrédule en découvrant la carte : au lieu d'une belle boule compacte de huit assaillants en plein cœur du territoire ennemi, elle me révèle la position disparate, insensée, de nos compagnons. Ils sont tous séparés et courent dans toutes les directions en électrons libres ! « Attaquez ensemble, foutre Thrall ! », tempête Langzo à l'adresse de l'équipe. Autant souffler dans un gnome : la discipline ne semble pas être le fort du leader du raid, qui n'a pas daigné donner un seul ordre depuis le début de la partie. Habitués à jouer ensemble, Langzo et moi nous sommes contentés de nous proposer comme défenseurs, espérant que l'équipe d'attaque ferait correctement son job. Lorsqu'un raid est parfaitement discipliné et prêt à agir comme un seul homme, il vaut mieux rester tous ensemble, foncer à dix vers la base ennemie, et récupérer sur le chemin du retour le drapeau dont nos adversaires n'auront pas manqué de s'emparer. Mais lorsque l'équipe s'est créée au hasard, il peut être prudent de laisser deux ou trois défenseurs à la base... précaution insuffisante si les attaquants s'avèrent incapables de se coordonner. Il ne nous reste plus qu'à prier pour que l'Alliance soit aussi désorganisée que nous. Je fonce vers la sortie la plus proche pour jeter un coup d'œil au terrain de bataille : damnation ! Une troupe ennemie avale le terrain vers notre base dans un bel ensemble, pendant que l'équipe de la Horde joue toujours les Pac-Man fous sur la carte. « Mamma mia », gémit Langzo. « Ouais », lui réponds-je lugubrement. Je connais une gnomette qui ne va pas tarder à prendre sa revanche...

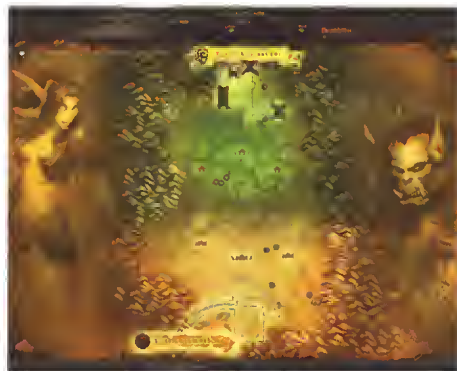


Le porteur du drapeau Alliance en pleine tentative de récupération solo du drapeau Horde. Tout va bien.



Chronique





Ceci est une carte stratégique. Et il peut être utile de la consulter de temps en temps. Si, si.

VENI, VIDI, LOSI

Pour l'honneur, nous campons au pied du drapeau, tâchant de ne pas frémir au moment où déboulent les huit guerriers de l'Alliance. Le combat est rapide ; sachant le drapeau perdu d'avance, je me concentre sur la petite magicienne, que j'ai la satisfaction d'expédier ad patres avant de succomber à mon tour. Langzo et moi – ou plutôt nos fantômes – nous retrouvons au cimetière, attendant notre tour de résurrection.
J'en profite pour vérifier à nouveau la position de nos compagnons, dans l'espoir insensé de les voir enfin agir en coordination. Je constate sans surprise que l'attaque est encore plus désorganisée depuis que l'Alliance s'est emparée de notre drapeau. Trois des nôtres ont fait demi-tour pour tâcher de le récupérer, ils se jettent littéralement sous les épées ennemies auxquelles il ne faut que quelques secondes pour les dépecer.
Les accusations fusent et rivalisent de mauvaise foi : « Vous dormez ou quoi ? », tempêtent les assaillants ; « Personne n'est venu nous aider ! », gémissent les trois dernières victimes de l'Alliance ; « Bravo, les défenseurs, on n'est pas aidé ! », renchérit le leader de raid. Langzo et moi ouvrons des yeux ronds, incrédules : c'est nous qu'il vise, l'animal ! Je pose une patte apaisante sur l'épaule de Langzo, qui s'apprêtait à lancer une réplique cinglante : « Laisse tomber, vieux. Viens, on va s'amuser aussi ! ». L'Alliance mène le score deux à zéro : une prise de drapeau supplémentaire et la partie sera finie. Langzo et moi nous planquons à l'extrémité ouest de la carte, attendant de voir passer l'équipe adverse, avant de nous infiltrer à deux dans leur base. « Ils étaient sept, souffle Langzo, il doit en rester trois là-bas ». Nous nous engouffrons sur l'étroit chemin qui mène aux toits de la base Alliance, avant de bondir sur les trois défenseurs. Ils ont l'avantage du nombre, pas le temps de faire dans le détail : c'est parti pour une attaque éclair. Géronimoooo ! Langzo tourbillonne comme un beau diable et parvient avec Smurf à concentrer suffisamment leur attention pour me laisser le temps de m'emparer du drapeau. J'utilise ma précieuse amulette de guerre pour me libérer des sortilèges d'entrave des défenseurs et parviens à m'extirper hors de la base ennemie tandis que Langzo s'écroule sous leurs coups. Je ne peux invoquer ma monture : je perdrais le drapeau. J'en appelle donc à ma forme de loup fantôme, moins rapide mais suffisamment véloce pour distancer la plupart des poursuivants. Aux abois, je cherche un abri où dissimuler mon précieux fardeau. Un léger ricanement me hérisse le poil : « Tho darath exed mor ! », exulte la gnomette que sa petite taille avait dissimulée derrière un buisson et qui me fonce dessus en ajustant ses couettes. Un grand guerrier humain et un prêtre nain la rejoignent bien vite, mais ils lui laissent le plaisir du coup fatal. Trois – zéro pour l'Alliance, game over et sortie de la zone. Je retrouve Langzo à la sortie et nous nous remettons à la queue en soupirant : j'espère que la gnomette sera là pour la prochaine partie, j'ai une méchante revanche à prendre...

MAOH





On est prié de ne pas laisser traîner son squelette sur le champ de bataille, merci.



Allez, les gars, avouez, vous avez ENCORE contrarié la magicienne...

Zanax Multimedia

Fermeture annuelle du 1er au 22 août inclus.



Ecran TFT 19 pouces LCD - 16ms, 1280 x 1024 @ 75 Hz **289,99 € TTC**

Ecran TFT 17 pouces LCD - 16ms, 1280 x 1024 @ 75 Hz **219,99 € TTC**

Moniteur CRT 17 pouces 1280 x 1024, pitch 0.26 à partir de **99,99 € TTC**



OFFICE 2400+

Processeur **AMD Sempron™ 2400+**
Mémoire **512 Mo DDR PC2700**
Disque dur **80 Go 7200T**
Carte mère **Asrock K7S41GX**
chipset SiS 741 - DDR PC3200
Carte Graphique
Real 256E 64 Mo intégrée AGP 8X
Lecteur CD-ROM **52x**
Boitier ATX 480W + 2 x USB 2.0 en façade
Carte son 5.1 intégrée
6 x USB 2.0 - réseau lan 10/100
Souris 2 boutons + molette
Clavier standard 105 touches
Haut-parleurs 2.0

289,99 € TTC — 1 902,21 F TTC

PREMIUM I 3000+

Processeur **AMD Sempron™ 3000+**
Mémoire **512 Mo DDR PC2700**
Disque dur **80 Go 7200T**
Carte mère **Asrock K7VT4A Pro**
chipset VIA KT400A
Carte Graphique
ATI Radeon 9250 128 Mo TV
Graveur **DVD multiformat double couche**
16x DVD+/-R, 4x DVD+R9 DL
6x DVD+/-RW, 48x CDR, 24x CDRW, 16x DVD, 48x CD
Boitier ATX 480W + 2 x USB 2.0 en façade
Carte son 5.1 intégrée
6 x USB 2.0 - réseau lan 10/100
Souris 2 boutons + molette
Clavier standard 105 touches
Haut-parleurs 2.0

399,99 € TTC — 2 623,76 F TTC

PREMIUM + 3000+

Processeur **AMD Sempron™ 3000+**
Mémoire **512 Mo DDR PC2700**
Disque dur **80 Go 7200T**
Carte mère **Asrock K7VT4A Pro**
chipset VIA KT400A
Carte Graphique
NVidia GeForce 6200 A 256 Mo TV
Graveur **DVD multiformat double couche**
16x DVD+/-R, 4x DVD+R9 DL
6x DVD+/-RW, 48x CDR, 24x CDRW, 16x DVD, 48x CD
Boitier ATX 480W + 2 x USB 2.0 en façade
Carte son 5.1 intégrée
6 x USB 2.0 - réseau lan 10/100 - TV out
Souris 2 boutons + molette
Clavier standard 105 touches
Haut-parleurs 2.0

449,99 € TTC — 2 951,74 F TTC

MEDIA P4 530J 3,0 Ghz Hyper-Threading

Processeur **Intel® Pentium® 4 530J 3,00 Ghz**
Mémoire **512 Mo DDR PC3200**
Disque dur **80 Go 7200T**
Carte mère **Asus P5P800S**
chipset Intel i848P - AGP8x - SATA
Carte Graphique
NVidia GeForce 6600 256 Mo - TV DVI
Graveur **DVD multiformat double couche**
16x DVD+/-R, 4x DVD+R9 DL
6x DVD+/-RW, 48x CDR, 24x CDRW, 16x DVD, 48x CD
Boitier ATX 480W + 2 x USB 2.0 en façade
Carte son 5.1 6 canaux intégrée
6 x USB 2.0 - réseau lan 10/100 - SATA - TV out
Souris 2 boutons + molette
Clavier standard 105 touches
Haut-parleurs 2.0

599,99 € TTC — 3 935,68 F TTC

MEDIA 64 — 64 bits HyperTransport 3000+

Processeur **AMD Athlon™ 64 3000+**
Mémoire **512 Mo DDR PC3200**
Disque dur **160 Go 7200T 8 Mo**
Carte mère **Asroxk K8 Combo Z**
chipset Ali M1689 - Serial ATA
Carte Graphique
NVidia GeForce 6600 256 Mo - TV DVI
Graveur **DVD multiformat double couche**
16x DVD+/-R, 4x DVD+R9 DL
6x DVD+/-RW, 48x CDR, 24x CDRW, 16x DVD, 48x CD
Boitier ATX 480W + 2 x USB 2.0 en façade
Carte son 5.1 6 canaux intégrée
6 x USB 2.0 - réseau lan 10/100 - TV out
Souris 2 boutons + molette
Clavier standard 105 touches
Haut-parleurs 2.0

599,99 € TTC — 3 935,68 F TTC

FAMILY 540J 3,2 Ghz Hyper-Threading

Processeur **Intel® Pentium® 4 540J 3,20 Ghz**
Mémoire **512 Mo DDR PC3200**
Disque dur **160 Go 7200T 8 mo**
Carte mère **Asus P5P800S**
chipset Intel i848P - AGP8x - SATA
Carte Graphique
NVidia GeForce 6600 GT 256 Mo - TV DVI
Graveur **DVD multiformat double couche**
16x DVD+/-R, 4x DVD+R9 DL
6x DVD+/-RW, 48x CDR, 24x CDRW, 16x DVD, 48x CD
Boitier ATX 400W + 2 x USB 2.0 en façade
Carte son 5.1 6 canaux intégrée
6 x USB 2.0 - réseau lan 10/100 - SATA - TV out
Souris 2 boutons + molette
Clavier standard 105 touches
Haut-parleurs 2.0

749,99 € TTC — 4 919,61 F TTC

GAMER — 64 bits HyperTransport 3500+

Processeur **AMD Athlon™ 64 3500+ (socket 939)**
Mémoire **512 Mo DDR PC3200**
Disque dur **160 Go SATA 7200T 8 Mo**
Carte mère **Asus A8N-E**
chipset nForce 4 Ultra - Serial ATA - PCI Express
Carte Graphique
ATI Radeon X800 XL 256 Mo - TV DVI
Graveur **DVD multiformat double couche**
16x DVD+/-R, 4x DVD+R9 DL
6x DVD+/-RW, 48x CDR, 24x CDRW, 16x DVD, 48x CD
Boitier ATX 400W + 2 x USB 2.0 en façade
Carte son 7.1 8 canaux intégrée
6 x USB 2.0 - réseau Gigabit lan - TV out
Souris 2 boutons + molette
Clavier standard 105 touches
Haut-parleurs 2.0

899,99 € TTC — 5 903,55 F TTC

PLATINUM 550 3,4 Ghz Hyper-Threading

Intel® Pentium® 4 550 3,40 Ghz
Mémoire **512 Mo DDR 2 PC4200**
Disque dur **160 Go SATA 7200T 8 Mo**
Carte mère **Asus P5GDC Pro**
chipset Intel 915P - PCI-E 16x - SATA
Carte Graphique
ATI Radeon X800 XL 256 Mo - TV DVI
Graveur **DVD multiformat double couche**
16x DVD+/-R, 4x DVD+R9 DL
6x DVD+/-RW, 48x CDR, 24x CDRW, 16x DVD, 48x CD
Boitier ATX 400W + 2 x USB 2.0 en façade
Carte son 7.1 8 canaux intégrée
6 x USB 2.0 - réseau Gigabit lan - TV out
Souris 2 boutons + molette
Clavier standard 105 touches
Haut-parleurs 2.0

999,99 € TTC — 6 559,50 F TTC

ADVANCE — 64 bits HyperTransport 3500+

Processeur **AMD Athlon™ 64 3500+ (socket 939)**
Mémoire **512 Mo DDR PC3200**
Disque dur **200 Go SATA 7200T 8 Mo**
Carte mère **Asus A8N-E**
chipset nForce 4 Ultra - Serial ATA - PCI Express
Carte Graphique
NVidia GeForce PCX 6800 GT 256 Mo
Graveur **DVD multiformat double couche**
16x DVD+/-R, 4x DVD+R9 DL
6x DVD+/-RW, 48x CDR, 24x CDRW, 16x DVD, 48x CD
Boitier ATX 400W + 2 x USB 2.0 en façade
Carte son 7.1 8 canaux intégrée
6 x USB 2.0 - réseau Gigabit lan - TV out
Souris 2 boutons + molette
Clavier standard 105 touches
Haut-parleurs 2.0

1 049,99 € TTC — 6 887,48 F TTC

X-TREM 550 3,4 Ghz Hyper-Threading

Processeur **Intel® Pentium® 4 550 3,40 Ghz**
Mémoire **1024 Mo DDR 2 PC4200**
Disque dur **200 Go SATA 7200T 8 Mo**
Carte mère **Asus P5GDC Deluxe**
chipset Intel 915P - PCI-E 16x - SATA
Carte Graphique
NVidia GeForce PCX 6800 GT 256 Mo
Graveur **DVD multiformat double couche**
16x DVD+/-R, 4x DVD+R9 DL
6x DVD+/-RW, 48x CDR, 24x CDRW, 16x DVD, 48x CD
Boitier ATX 400W + 2 x USB 2.0 en façade
Carte son 7.1 8 canaux intégrée
6 x USB 2.0 - réseau Gigabit lan - FireWire - TV out
Souris 2 boutons + molette
Clavier standard 105 touches
Haut-parleurs 2.0

1 199,99 € TTC — 7 871,42 F TTC

ULTIMATE — 64 bits Dual Core 3800+

Processeur **AMD Athlon™ 64 X2 3800+**
Mémoire **1024 Mo DDR PC3200**
Disque dur **200 Go SATA 7200T 8 Mo**
Carte mère **Asus A8N-E**
chipset nForce 4 Ultra - Serial ATA - PCI Express
Carte Graphique
NVidia GeForce PCX 6800 GT 256 Mo
Graveur **DVD multiformat double couche**
16x DVD+/-R, 4x DVD+R9 DL
6x DVD+/-RW, 48x CDR, 24x CDRW, 16x DVD, 48x CD
Boitier ATX 400W + 2 x USB 2.0 en façade
Carte son 7.1 8 canaux intégrée
6 x USB 2.0 - réseau Gigabit lan - TV out
Souris 2 boutons + molette
Clavier standard 105 touches
Haut-parleurs 2.0

1 249,99 € TTC — 8 199,40 F TTC

PRESTIGE 560J 3,6 Ghz Hyper-Threading

Processeur **Intel® Pentium® 4 560J 3,60 Ghz**
Mémoire **1024 Mo DDR 2 PC4200**
Disque dur **250 Go SATA 7200T 8 Mo**
Carte mère **Asus P5GDC Deluxe**
chipset Intel 915P - PCI-E 16x - SATA
Carte Graphique
NVidia GeForce PCX 6800 GT 256 Mo
Graveur **DVD multiformat double couche**
16x DVD+/-R, 4x DVD+R9 DL
6x DVD+/-RW, 48x CDR, 24x CDRW, 16x DVD, 48x CD
Boitier ATX 400W + 2 x USB 2.0 en façade
Carte son 7.1 8 canaux intégrée
6 x USB 2.0 - réseau Gigabit lan - FireWire - TV out
Souris 2 boutons + molette
Clavier standard 105 touches
Haut-parleurs 2.0

1 399,99 € TTC — 9 183,33 F TTC

Toutes les modifications sont possibles.
Vous pouvez aussi réaliser votre configuration sur mesure.
Matériel garanti 1 ans piéces et main d'oeuvre. Garantie retour atelier.

Windows XP Home (édition familiale) version oem : 89 euro
Configurations vendues sans moniteur et sans système d'exploitation.
Moniteurs à partir de 99 euro. Logiciel Microsoft® Windows XP® à partir de 89 euro.

Horaires :
Mardi à Samedi
10h30-19h
sans intérruption

Informations, devis, commandes...
Tél. : 01 48 84 79 13
Fax : 01 48 92 35 88
e-mail : zanax@wanadoo.fr

Zanax Multimedia
27, avenue René Panhard
94 320 Thiais

WINDOWS VISTA BÊTA 1

PAR C_WIZ

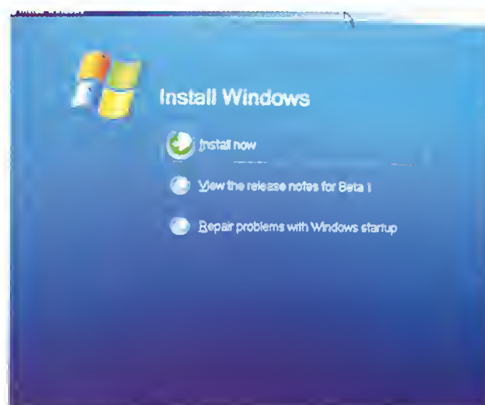
Soyons honnêtes, depuis Windows 2000, les petits gars de chez Microsoft se la coulent douce. Avec un Windows XP qui n'a pas vraiment apporté grand-chose, son successeur, Longhorn, était attendu par beaucoup comme le messie. Quelques années de retard et voici qu'une première version de Vista pointe son nez avec moult enluminures. Cache-misère ou révolution ?

Développer des systèmes d'exploitation, c'est un métier. D'ailleurs, même si on a tendance à l'oublier avec tout le tintamarre fait autour de la Xbox 2, c'est quand même le métier premier de Microsoft. Un parcours professionnel fait de hauts (Windows 2000) et de très bas (Windows Millenium) qui se poursuit aujourd'hui avec l'arrivée du dernier rejeton de la famille, Vista. Un petit rappel sur sa parenté s'impose.
Février 2000, Microsoft met au rencard sa gamme de systèmes d'exploitation « personnels » (la série des Windows 9X). L'avenir est à la modernité avec Windows 2000, basé sur l'OS serveur Windows NT. Tout en gardant une compatibilité (relative) avec ses petits frères, l'opus 2000 nous a gratifiés d'une stabilité nouvelle : fini les jeux qui font planter la machine, seul un driver mal luné peut mettre en péril le système. Quelques mois plus tard, Microsoft nous annonçait fièrement que deux nouvelles versions de Windows allaient arriver : dès 2001 ce serait Whistler (NT 5.1), une petite mise à jour de 2000 (NT 5.0) qui servirait à convaincre les derniers hésitants. 2002 verrait de son côté l'avènement de Blackcomb (NT 6.0), un OS révolutionnaire qui intègrerait des fonctionnalités avant-gardistes. Comme souvent, les choses ne se sont pas exactement passées comme prévu…

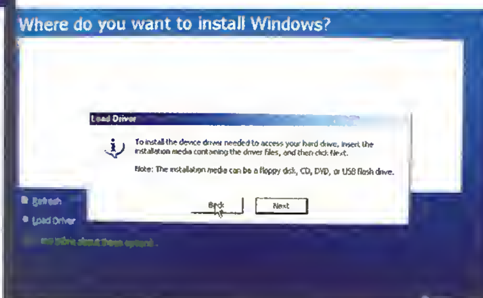
Buff d'XP

Promesse tenue pour Whistler puisque celui qu'on connaît mieux sous le nom de Windows XP était dispo en octobre 2001 avec un prix attractif pour sa version « familiale ». Côté nouveautés, l'histoire ne retiendra qu'une interface bleue acidulée sponsorisée par Fisher Price. C'est qu'elle est parfois cruelle, l'histoire. Blackcomb ? Ce projet ambitieux est passé aux oubliettes et une nouvelle version « intermédiaire » fera suite à Windows XP : un certain Longhorn. Il récupèrera dans un premier temps toutes les nouveautés de Blackcomb pour se les voir retirer une à une : mécontent du retard pris par ses équipes, notre ami Billou a tapé du poing fin 2004, il est temps de sortir un nouvel OS, même s'il est moins ambitieux que prévu…
C'est ainsi que nous est arrivée la première bêta de Vista, le nom commercial de Longhorn. Pesant la bagatelle de 2.5 Go, Microsoft a eu la judicieuse idée de la fournir sur DVD. Première bonne surprise lors de l'installation : exit le vieillissant installeur sous DOS qu'on traîne depuis 10 ans. Trente secondes de chargement et nous voici dans un environnement qui ressemble fort au mode sans échec de XP. Autre bonne surprise, toutes les données nécessaires à l'installation sont collectées dès le début : clef du DVD, disque destination et nom de l'ordinateur, c'est tout ce qu'on nous demande. Le reste de la procédure est automatique. Il était temps…

Windows is loading files..



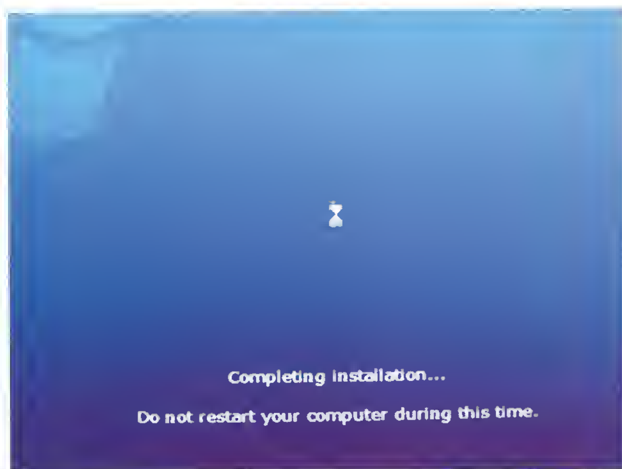
Un boot sur le DVD de Vista et nous voici déjà dans « Windows ». À deux heures près.



Parmi les très bonnes nouvelles, la possibilité de charger un driver lors de l'installation à partir d'une clef USB !

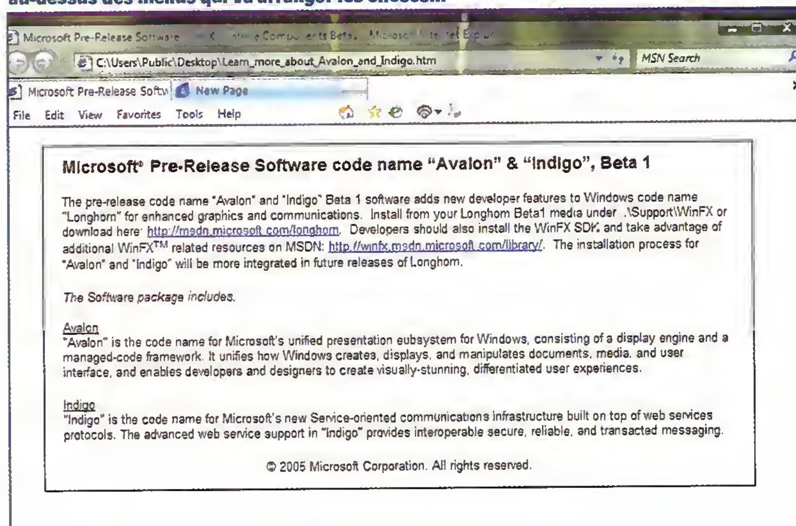
Vise ta fenêtre

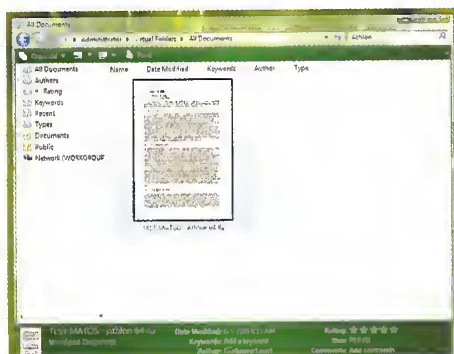
Après deux bonnes heures d'un sablier qui tourne, on est enfin accueilli par une barre de tâches noirâtre et un fond d'écran peuplé d'herbes folles. Les icônes semblent bien un peu plus grosses, mais l'on peine à voir où sont passées les cinq années de développement. Il faudra ouvrir une fenêtre pour entrevoir les premières nouveautés. Deux nouvelles technologies assez importantes voient le jour avec Vista : tout d'abord l'accélération matérielle. Notre carte graphique était jusque-là complètement



Microsoft vous offre une authentique réplique du sablier de Windows 3.11.

Déjà qu'Internet Explorer était peu désirable, ce n'est pas le placement des tabs au-dessus des menus qui va arranger les choses...





Un rapide test du moteur d'indexation montre que je n'ai parlé qu'une fois d'Athlon dans Joystick... Il y a encore du boulot pour remplacer Copernic !

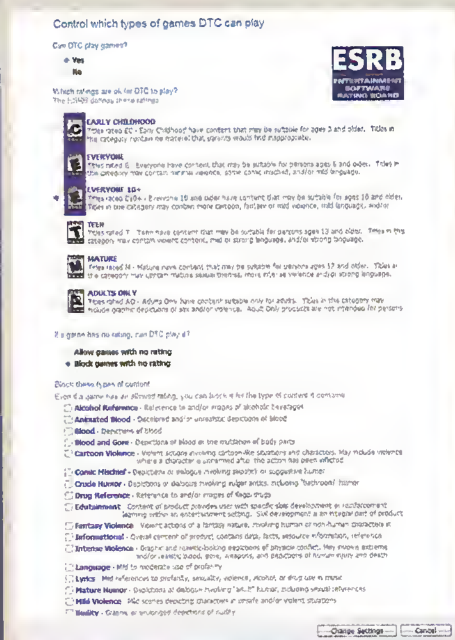
inutilisée pour l'affichage de l'interface utilisateur. Avec Aero Glass, la carte 3D prend le relais puisqu'elle va s'occuper de dessiner nos fenêtres. Leur cadre est désormais d'un gris transparent : on voit le fond d'écran à travers. De la même manière, d'autres petits effets cosmétiques égayent l'écran : la minimisation d'une application dans la barre des tâches n'a jamais aussi bien porté son nom. Pas la peine d'épiloguer sur l'intérêt de la chose ou sur le résultat graphique : cette interface n'est qu'une démonstration technologique, on ne découvrira le véritable look de Windows Vista qu'à partir de la bêta 2. L'autre grande nouveauté au niveau de l'affichage s'appelle Avalon. Cette technologie permettra entre autres de créer des interfaces « vectorielles » : on pourra les redimensionner à loisir.

Protection rapprochée

La sécurité est une des nouvelles préoccupations de Microsoft et l'on retrouve quelques bonnes idées piochées chez les concurrents comme l'utilisation d'un compte « non privilégié » : fini le temps où l'on est administrateur par défaut sur sa machine, le but étant d'empêcher l'utilisateur

Windows Gamer ?

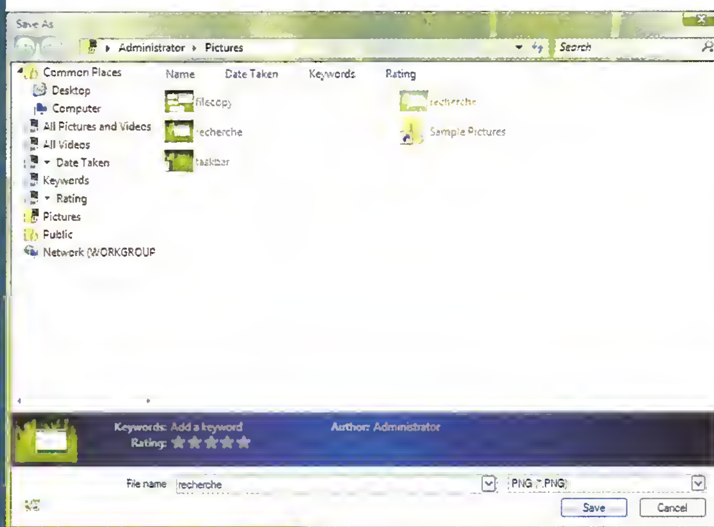
Malgré la Xbox 2, Microsoft veut continuer à faire avancer le monde du jeu vidéo sur PC. Une bonne initiative qui prendra la forme de WGF 2.0, celui qu'on attendait sous le nom de DirectX 10. Il n'arrivera cependant que bien après la sortie de Vista. Côté OS, Microsoft a ajouté un dossier virtuel regroupant tous les jeux installés sur la machine. Il permettra entre autres grâce à la magie des DRM d'interdire tel ou tel jeu à certains utilisateurs de la machine en fonction des âges recommandés par les éditeurs. Joie.
Mais rassurez-vous, j'ai gardé le meilleur pour la fin : une nouvelle version du démineur va voir le jour ! Ça vous remonte le moral, non ?



Le rêve des parents, un contrôle total des jeux auxquels pourra s'adonner son rejeton. On admirera la possibilité d'empêcher les jeux à contenu éducatif, il ne faudrait pas qu'il s'instruise...



Le menu Démarrer n'ouvre plus de menus en cascade, tout se passe dans le petit cadre blanc dont le contenu varie...



Les boîtes de sauvegarde de fichiers permettent aussi d'attribuer manuellement des mots clefs.

All your files are belongs to Billou

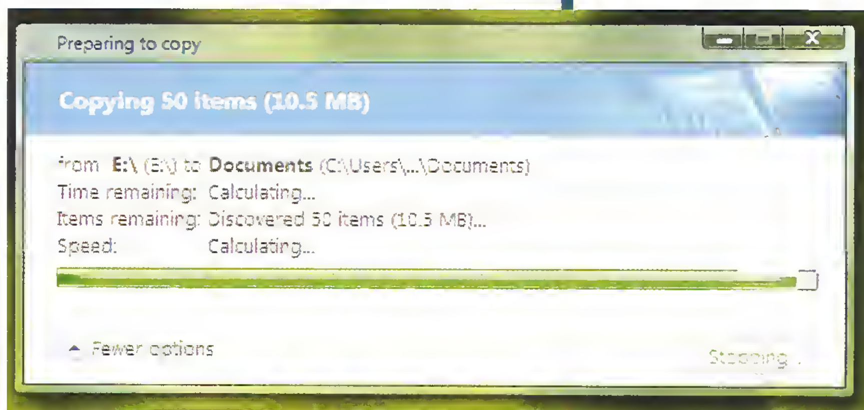
L'arrivée de Windows Vista va coïncider avec deux nouveautés majeures du côté des processeurs. La première s'appelle virtualisation, un concept qui permet de faire tourner en parallèle plusieurs OS. Vista prendra en charge cette technologie, tout comme Apple sur ses futures machines à base de processeurs Intel. L'autre nouveauté, redoutée par nombre d'utilisateurs, est liée à la gestion des droits digitaux (DRM), qui permettra aux créateurs de contenu de limiter l'usage qui sera fait de leurs fichiers. On pourrait par exemple autoriser la lecture de fichiers audio protégés, mais empêcher leur copie vers une autre machine. Les détails de cette implémentation sont là aussi très sporadiques, Microsoft éludant soigneusement la question.
Les premiers indices commencent à filtrer et ils ne sont pas très encourageants : pour pouvoir lire des DVD Haute Définition (HD-DVD), il faudra disposer impérativement d'un écran supportant un protocole d'encodage (HDCP). Vos écrans actuels n'auront droit qu'à une version dégradée en qualité de la vidéo (y compris votre flambant neuf 24 pouces LCD pourtant capable d'afficher du 1080p). Ne nous y trompons pas, au-delà de toutes les améliorations cosmétiques, la pilule DRM sera la plus difficile à avaler. Un débat qui va s'intensifier dans l'année et demie qui nous sépare de l'arrivée de Vista, nous ne manquerons pas de vous en reparler...

de mettre en péril son système en installant virus et spywares sans trop s'en rendre compte. Parmi les autres bonnes nouvelles, un gestionnaire de reboots. L'installation de drivers et autres patchs pour le système requiert bien souvent un redémarrage de la machine, Vista pourra cumuler les modifications à effectuer pour limiter le nombre de reboot. Pour l'instant, on rangera cela au rang des promesses.
Si le système de fichiers sous forme de base de données (WinFS) a été abandonné pour ce Windows, on retrouve tout de même quelques nouveautés avec une gestion des mots-clefs (metadata). Vista propose des filtres d'indexation qui vont parcourir vos fichiers (documents office, fichiers textes) pour en extraire des termes représentatifs. Ce travail permet d'obtenir des recherches instantanées à la manière d'un Copernic ou d'un Spotlight (le moteur de recherche de MacOS X). Autre nouveauté associée : les répertoires virtuels. Là encore l'idée est simple, on crée un répertoire qui va contenir en réalité les résultats d'une recherche, comme par exemple tous les fichiers MP3 de sa machine, ou tous les documents qui contiennent une série de mots-clefs. Ces répertoires intelligents se mettant à jour automatiquement. Une fonction intéressante qui existe déjà sur Mac OS X. Pavé de bonnes idées, Windows Vista bêta 1 reste une ébauche. Prévue pour la fin de l'année 2006, la version finale a encore un peu de temps pour se peaufiner. Les nouveautés au niveau de l'interface utilisateur devraient séduire, tout comme tout ce qui est lié à la gestion des fichiers, deux des gros points faibles du XP actuel. Reste un certain nombre de lourdeurs avec l'arrivée annoncée de la gestion des droits digitaux (DRM) dont les premiers méfaits seront visibles avec Vista. C'est sur ce point que Microsoft devra effacer les craintes des utilisateurs sous peine de voir son dernier-né boudé par le grand public.

Question de bits

Si nous avons testé la version 32 bits de Windows Vista, sachez tout de même que Microsoft prévoir de lancer en simultanée une version pour les processeurs 64 bits (Pentium D et Athlon 64).

Le nouveau look des copies de fichiers (oui, il est planté).



Your installation settings

You can make changes by clicking a setting.

Install Windows on this drive: Disk 0, Partition 1 (C:)

Computer name: CMB

Tous les paramètres sont déterminés, reste à attendre...

Cartouches d'encre compatible Canon et Epson à partir de 1 euro

!!! Mieux que les soldes !!! GRAND DESTOCKAGE sur les produits Tuning (ventilateurs, néons, réhobus... et les produits Microsoft, Logitech, Creative, Labtec, Thermaltake, Noiseblocker, Papst, Enermax...

produits non référencés sur cette publicité. Consultez nous pour les modèles, prix et disponibilités.

Carte graphique



Nvidia GeForce 6800 GT
256 Mo DDR III AGP8x
VGA - TV - DVI
279€

Disque dur externe



Disque dur 120 Go 7200T
8 Mo USB2.0 3,5"
99€

Graveur DVD



Graveur Lite On SOHW 1693S
DVD +/-R 16x multiformat
double couche
49€

Lecteur MP3



Lecteur MP3 256 Mo FM
MP3, WMA, tuner FM
39€

Disque dur externe



Disque dur 40 Go 5400T
2 Mo USB2.0 2,5"
99€

Les prix évoluent au cours du mois. Contactez nous pour connaître les derniers tarifs. Ceci est un extrait de notre catalogue.

Si le motériel que vous recherchez ne figure pos dons cette liste, n'hèsitez pos à nous contocter. Choisissez vos composonts et composez vous même votre unité centrole selon vos besoins et vos envies...

Processeurs

*AMD socket A**	
Sempron 2400+	55,00 €
Sempron 2500+	86,00 €
Sempron 2600+	75,00 €
Sempron 2800+	85,00 €
Sempron 3000+	99,00 €
*AMD socket 754**	
Sempron 2600+	89,00 €
Sempron 2800+	7500 €
Sempron 3000+	89,00 €
Sempron 3100+	109,00 €
Sempron 3300+	135,00 €
Athlon 64 3000+	159,00 €
Athlon 64 3200+	199,00 €
Athlon 64 3400+	219,00 €
Athlon 64 3700+	299,00 €
*AMD socket 939**	
Athlon 64 3000+	185,00 €
Athlon 64 3200+	209,00 €
Athlon 64 3500+	255,00 €
Athlon 64 3800+	369,00 €
Athlon 64 4000+	425,00 €
Athlon 64 Fx 55	929,00 €
Athlon 64 Fx 57	1149,00 €
AMD socket D...	
Athlon 64 X2 3800+	399,00 €
Athlon 64 X2 4200+	559,00 €
Athlon 64 X2 4400+	599,00 €
Athlon 64 X2 4600+	795,00 €
Athlon 64 X2 4800+	1009,00 €
Pentium 4E 3,00 Ghz	189,00 €
Pentium 4E 3,20 Ghz	219,00 €
Pentium 4 530J 3,00 Ghz	179,00 €
Pentium 4 540J 3,20 Ghz	209,00 €
Pentium 4 550 3,40 Ghz	289,00 €
Pentium 4 560J 3,80 Ghz	389,00 €
Pentium 4 570J 3,80 Ghz	659,00 €
Pentium 4 630 3,00 Ghz 64 bits	189,00 €
Pentium 4 640 3,20 Ghz 64 bits	249,00 €
Pentium 4 850 3,40 Ghz 64 bits	319,00 €
Pentium 4 660 3,80 Ghz 64 bits	449,00 €
Pentium 4 870 3,80 Ghz 64 bits	669,00 €
Intel Pentium 4 D Dual Core 64 bits	
Pentium 4 D 820 2,80 Ghz	269,00 €
Pantium 4 D 830 3,00 Ghz	359,00 €
Pentium 4 D 840 3,20 Ghz	579,00 €
Autres et Celeron, contactez nous.	

Cartes Mères

Pentium 4 socket 478 (Celeron et P4)	
Asrock P4V88	59,00 €
Asus P4P800S-X	59,00 €
Asus P4P800-E Deluxe	115,00 €
Asus P4GD1 (PCI-E)	95,00 €
Pentium 4 LGA775 (P4 5XX et 6XX)	
Asrock 775V88	59,00 €
Asus P5P800S (AGP8x)	69,00 €
Asus P5P800 (AGP8x)	95,00 €
Asus P5GD1 (PCI-E)	115,00 €
Asus P5GDC Pro (PCI-E)	119,00 €
Asus P5GOC Deluxe (PCI-E)	149,00 €
Asus P5GO2 (PCI-E)	129,00 €
Asus P5GD2 Deluxe (PCI-E)	159,00 €
Asus P5GO2 Premium (PCI-E)	189,00 €
Asus P5AD2-E Deluxe (PCI-E)	175,00 €
Asus P5AD2-E Premium (PCI-E)	209,00 €
Asus P5ND2-SLI Deluxe (nForce 4)	219,00 €
Pentium 4 LGA775 (P4 D 8XX)	
Asus P5LD2 (Intel i945P)	145,00 €
Asus P5LD2 Deluxe (Intel i945P)	189,00 €
Asus P5WD2 Pramium (Intel i955X)	229,00 €
AMD socket A	
Asrock K7VT4A+	35,00 €
Asrock K7S41GX (VGA Intégré)	39,00 €
Asus A7N8X-E Deluxe	79,00 €
AMD socket 754	
Asrock K8 Combo Z (AGP8x)	75,00 €
Asus K8N	75,00 €
Asus K8N-E Oeluxe	99,00 €
Asus K8N4-E Deluxe (nForce 4)	105,00 €
AMD socket 939	
Asrock K8 Upgrada (AGP8x)	55,00 €
Asus A8V Deluxe (AGP8x)	99,00 €
Asus A8N-E (PCI-E)	109,00 €
Asus A8N SLI (PCI-E)	145,00 €
Asus A8N SLI Deluxe (PCI-E)	189,00 €
Asus A8N SLI Premium (PCI-E)	199,00 €
Autres cartes mères, autres marques, contactez nous.	
Asrock, Biostar, Gigabyte, MSI	

* Version oem. Processeurs, mémoires et disques durs contactez nous pour les prix du jours.

Mémoires*

128 / 256 Mo SDRAM PC133	19,00 / 35,00 €
512 Mo SDRAM PC133	55,00 €
256 Mo DDR PC-3200	29,00 €
512 Mo DDR PC-3200	55,00 €
1024 Mo DDR PC-3200	119,00 €
256 Mo DDR2 PC-4200 533 Mhz	29,00 €
512 Mo DDR2 PC-4200 533 Mhz	49,00 €
1024 Mo DDR2 PC-4200 533 Mhz	139,00 €
Samsung - Kingston PC-3200 400 Mhz :	
256 Mo / 512 Mo	35,00 / 55,00 €
512 Mo DDR2 PC-4200 533 Mhz	85,00 €
Corsair, Infineon, Micron...	
Autres marques ou modèles, contactez nous.	

Disques Durs

Hitachi, Maxtor, Seagate, Western Digital.	
40 Go 7200T 2 Mo*	45,00 €
80 Go 7200T 2 Mo*	59,00 €
120 Go 7200T 2 Mo*	69,00 €
80 Go 7200T 8 Mo*	85,00 €
120 Go 7200T 8 Mo*	75,00 €
180 Go 7200T 8 Mo*	85,00 €
200 Go 7200T 8 Mo*	99,00 €
250 Go 7200T 8 Mo*	119,00 €
300 Go 7200T 18 Mo*	199,00 €
400 Go 7200T 18 Mo*	299,00 €
80 Go SATA 7200T 8 Mo*	85,00 €
120 Go SATA 7200T 8 Mo*	79,00 €
160 Go SATA 7200T 8 Mo*	85,00 €
200 Go SATA 7200T 8 Mo*	105,00 €
250 Go SATA 7200T 8 Mo*	139,00 €
300 Go SATA 7200T 16 Mo*	199,00 €
400 Go SATA 7200T 18 Mo*	339,00 €
Raptor 36 Go SATA 10000T*	109,00 €
Raptor 74 Go SATA 10000T*	185,00 €
Disques durs 2,5" :	
40 Go 5400T	75,00 €
80 Go 5400T	119,00 €
Disques durs externe USB2.0 :	
Maxtor One Touch 80 Go	125,00 €
Maxtor One Touch 120 Go	145,00 €
WD Essential 120 Go	115,00 €
WD Essential 180 Go	139,00 €
Disques durs externe USB2.0 & IEEE1394	
Maxtor Ona Touch 160 Go	179,00 €
Maxtor One Touch II 200 Go	219,00 €
Maxtor One Touch II 250 Go	249,00 €
Maxtor One Touch II 300 Go	275,00 €
WD Dual Option 180 Go	179,00 €
WD Dual Option 250 Go	219,00 €
WD Media Center 160 Go	189,00 €
WD Media Center 250 Go	235,00 €

Boitiers/Barebones

Boitier ATX 400W	35,00 €
Zorro 460W	49,00 €
Enermax CS 125MW 350W	59,00 €
Cooler Master Centurion 5	69,00 €
Cooler Master Centurion 531	99,00 €
Cooler Master Cavaller	109,00 €
Cooler Master Wave Master	145,00 €
Cooler Master Stacker	165,00 €
Antec Super Lanboy	99,00 €
Antec Sonata noir 380W	119,00 €
Antec P180	125,00 €
Textorm 974 MB	59,00 €
Sunbeam Samurai	59,00 €
Sunbeam Evil Eyes	69,00 €
Sunbeam Transformer (néon)	99,00 €
Allmentation Hiper 350W	35,00 €
Alimentation Hiper 425W	59,00 €
Alimentation Hiper Type R 480W	89,00 €
Alimentation Hiper Modular 580W	119,00 €
Autres modèles, contactez nous. Heden, Xpola, Lian Li, Asus, Antec, Enermax, Thermaltake...	

Optique*

Floppy 3½ 1,44 Mo	9,00 €
CD-ROM LG 52x	15,00 €
Lecteur DVD LG 16x/52x	25,00 €
Plextor PX-130A 16x/52x	35,00 €
Graveur CO LG 52x/32x/52x	25,00 €
Graveur Plextor PX-W5224TA	55,00 €
Graveurs multiformats double couche	
LG 4163B +/- 18x	49,00 €
lite On SOHW 1693S +/- 16x	49,00 €
Pioneer DVR-109O +/- 18x	55,00 €
Plextor PX716A +/- 16x	115.00 €
Plextor PX718SA +/- 18x	139.00 €
Logiciel Naro 8.0 oem	8.00 €
Autres marques ou modèles, contactez nous.	

Cartes Graphiques

Albatron, Asus, Connect 30, Gigabyte, Leadtek, MSI, Power Color, Sepphire, Sparkle, XFX.	
ATI Radeon AGP8x DOR + TV out	
Radeon 7000 64 Mo	35,00 €
Redeon 9250 128 Mo	39,00 €
Radeon 9550 256 Mo	69,00 €
Radeon 9600 Pro Ez 256 Mo	95,00 €
Radeon 9600 XT Ez 256 Mo	119,00 €
Radeon X800 Pro 256 Mo	379,00 €
Radeon X800 XT 256 Mo	455,00 €
Radeon X800 XT Platinum 256 Mo	489,00 €
ATI Radeon PCI Express ODR + TV out	
Radeon X300SE 128 Mo	59,00 €
Radeon X600 Pro 256 Mo	99,00 €
Radeon X700 Pro 128 Mo	175,00 €
Radeon X700 Pro 256 Mo	205,00 €
Radeon X800 256 Mo	275,00 €
Radeon X800 XL 256 Mo	309,00 €
Radeon X800 Pro 256 Mo	409,00 €
Radeon X850 XT 256 Mo	455,00 €
Radeon X850 XT Platinum 256 Mo	569,00 €
Nvidia GeForce AGP8x DDR + TV out	
FX 5200 128 Mo	45,00 €
FX 5500 256 Mo	65,00 €
GeForce 6200 A 256 Mo	85,00 €
GeForce 6600 256 Mo	135,00 €
GeForce 6600 GT 128 Mo	179,00 €
GeForce 6600 GT 256 Mo	235,00 €
GeForce 6800 LE 128 Mo	239,00 €
GeForce 6800 128 Mo	245,00 €
GeForce 6800 GT 128 Mo	289,00 €
GeForce 6800 GT 256 Mo	279,00 €
GeForce 6800 Ultra 256 Mo	499,00 €
Nvidia GeForce PCI Express OOR + TV out	
GeForce PCX 6200 Turbo Cache	59,00 €
GeForce PCX 8200 128 Mo	99,00 €
GeForce PCX 6600 256 Mo	139,00 €
GeForce PCX 6600 GT 128 Mo	175,00 €
GeForce PCX 6800 GT 256 Mo	219,00 €
GeForce PCX 6800 GT 256 Mo	369,00 €
GeForce PCX 6800 Ultra 256 Mo	495,00 €
GeForce PCX 6800 Ultra 512 Mo	899,00 €
GeForce PCX 7800 GTX 256 Mo	499,00 €

Moniteurs

Cathodique CRT	
Moniteur 17 pouces	99,99 €
Moniteur 17 pouces Flat O770	119,00 €
Moniteur 19 pouces	159,00 €
Moniteur 19 pouces Flat O995	179,00 €
TFT LCD	
TFT 17" divers 18 ms	209,00 €
Hyundai B70A 17" 8 ms	235,00 €
Hyundai L72S 17" 8 ms	245,00 €
Hyundai L72D 17" 8 ms DVI	255,00 €
TFT 19 pouces 18 ms	289,00 €
Hyundai B90A 19" 8 ms	359,00 €
Hyundai L90D+ 19" 8 ms DVI	425,00 €
Samsung 913N 8 ms	379,00 €
Autres produits, contactez nous : Acer, Belinea, Iiyama, Philips, Samsung, Sony...	

Acquisition

Pinnacle PC TV Pro (télécommande, FM)	49,00 €
Terratec Cinergy 600 TV/Radio	59,00 €
Heuppauge Win TV PCI FM	85,00 €
Hauppauge Win TV USB (externe)	55,00 €
Pinnacle PC TV USB2.0 (externe)	89,00 €
Pinnacle PC TV Sat	99,00 €
Pinnacle Media Center 200i (TNT)	79,00 €
Pinnacle Studio AV/DV V9	125,00 €
Pinnacle Studio AV/DV Deluxe +	175,00 €
Pinnacle Movie Box DV V9	175,00 €
Autres produits contactez nous.	

Cartes son

SB Live 24 bits*	19,00 €
SB Audigy 2 Value*	39,00 €
SB Audigy 2 Zs Platinum	159,00 €
Aureon 5.1 USB MKII (externe)	49,00 €
M-Audio et Terratec, contactez nous.	

Logiciels (vendu uniquement avec PC)

Windows XP Home	89,00 €
Windows XP Pro	139,00 €
Work Suite 2004	89,00 €
Office XP Basic 2003	199,00 €
Office XP PME 2003	249,00 €
Office XP Pro 2003	349,00 €

Claviers / souris

Trust	
Souris Trust 2 boutons + molette	4,95 €
Clavier Trust 105 touches	5,95 €
Logitech	
Souris MX310 Optical	25,00 €
Souris MX510 Optical	39,00 €
Souris MX900 Bluetooth	59,00 €
Souris MX1000 Laser	85,00 €
Souris Cordless Click Optical	29,00 €
Souris Cordless Optical rechargeable	49,00 €
Souris Media Play Cordless	35,00 €
Souris MS Std Wireless Optical	25,00 €
Clavier Internet Keyboard	15,00 €
Clavier Media Keyboard	25,00 €
Ensembles clavier sans fil + souris :	
Cordless Desktop LX 500 / 501	55,00 €
Cordless Desktop LX 700	89,00 €
Cordless Desktop Mx 3100	119,00 €
Logitech Dinovo Media Desktop 2.0	215,00 €
MS Basic Wireless Optical	35,00 €
MS Wireless Optical Desktop Elite	79,00 €
MS Optical Desktop Elite for Bluetooth	139,00 €

Hauts Parleurs

Creative	
SBS 240 2.0	15,00 €
SBS 350 2.1	29,00 €
Inspire 2.1 T3000	39,00 €
I-Trigue 2.1 2200	59,00 €
I-Trigue 2.1 3200	89,00 €
I-Trigue 2.1 L3400	85,00 €
I-Trigue 2.1 L3600	115,00 €
Inspire 5.1 P5800	89,00 €
Inspire 5.1 T5900	85,00 €
I-Trigue 5.1 5800	169,00 €
Inspira 7.1 T7900	125,00 €
Inspira 7.1 TD7700	279,00 €
Altec Lansing	
Altec Lansing VS2120 2.0	29,00 €
Altec Lansing VS2121 2.1	39,00 €
Altec Lansing VS3121 2.1	55,00 €
Altec Lansing VS 4121 2.1	89,00 €
Altec Lansing 2100 2.1	79,00 €
Altec Lansing CS21 2.1	125,00 €
Altec Lansing Mx 5021 THX 2.1	159,00 €
Altec Lansing Fx 6021 2.1	229,00 €
Altec Lansing VS3151 5.1	89,00 €
Altec Lansing 5100 5.1	139,00 €
Autres produits, contactez nous.	

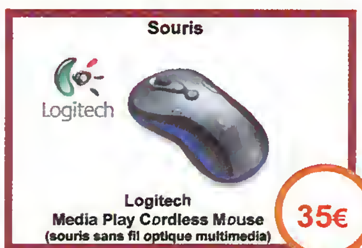
Clé USB / MP3

Clé USB 2.0 128 Mo	14,99 €
Clé USB 2.0 256 Mo	25,00 €
Clé USB 2.0 512 Mo	39,00 €
Clé USB 2.0 1 Go	89,00 €
Lecteur MP3 128 Mo	35,00 €
Lecteur MP3 128 Mo FM	35,00 €
Lecteur MP3 256 Mo FM	39,00 €
Lecteur MP3 512 Mo FM	79,00 €
Creative Muvo Tx 128 Mo	59,00 €
Creative Muvo Tx 256 Mo	75,00 €
Creative Muvo Tx 512 Mo	109,00 €

Imprimantes / Scanners

Imprimantes :	
Canon Pixma IP 2000	85,00 €
Canon Pixma IP 3000	115,00 €
Cenon Pixma IP 4000	145,00 €
Canon Pixma IP 5000	195,00 €
Epson Stylus Color C46	55,00 €
Epson Stylus Color C66 Photo	79,00 €
Epson Stylus Color C86	89,00 €
Epson Stylus Photo R200	125,00 €
Epson Picture Mate	199,00 €
Multifonctions :	
Canon Pixma MP-110	1?9,00 €
Cenon Pixma MP-130	145,00 €
Canon Pixma MP-750 Photo	275,00 €
Epson Stylus CX-3650	109,00 €
Epson Stylus Photo RX425	179,00 €
Hewlett Packard PSC121?	99,00 €
Hewlett Packard PSC1?50	129,00 €
Hewlett Packard PSC1810	149,00 €
Scanners :	
Canon Lide 20	55,00 €
Canon Lide ??	89,00 €
Canon Canoscan 3000EX	85,00 €
Canon Canoscan 4200F	119,00 €
Canon Canoscan 5200F	139,00 €
Autres modèles, contactez nous.	

Souris



Logitech
Media Play Cordless Mouse
(souris sans fil optique multimedia)
35€

Clavier et souris sans fil



Microsoft Basic Wireless Desktop
35€



Altec Lansing VS 2121
2.1 1 caisson + 2 haut parleurs
39€

Joystick

Saitek

Saitek ST 290 USB
15€

CD-R

Verbatim

Pack de 50 CD-R Verbatim
700 Mb 80 minutes
(limité à 200 packs)
19€

Horaires :
Mardi à Samedi
10h30-19h
sans intérruption

Vente en boutique - VPC
Livraison partout en France

Informations, devis, commandes...

Tél. : 01 48 84 79 13
Fax : 01 48 92 35 88
e-mail : zanax@wanadoo.fr

Zanax Multimedia

27, avenue René Panhard
94 320 Thiais

Revendeurs, contactez nous.
zanax.revendeurs@wanadoo.fr



Difficile d'en vouloir à ce pauvre southbridge qui aurait dû prendre sa retraite depuis au moins deux ans...

SATAnique

C'est toujours la même rengaine, à chaque nouvelle technologie, on nous promet une compatibilité totale avec l'existant, mais en pratique, il y a toujours des bugs. L'arrivée peu remarquée du Serial ATA II ne déroge pas à la règle et c'est VIA qui se fait épingler avec ses southbridges qui se révèlent incompatibles avec les nouveaux disques durs à la norme SATA II. Fort heureusement la plupart des fabricants de disques avaient prévu le coup puisque l'on trouve chez Western Digital et Samsung un petit cavalier à déplacer à l'arrière du disque pour repasser en mode Serial ATA classique. Chez Hitachi, il faudra utiliser une application fournie sur le site du constructeur pour modifier le fonctionnement du disque, en attendant de nouveaux modèles équipés eux aussi d'un jumper avant la fin de l'année. De son côté, VIA nous promet de nouvelles versions de son indéboulonnable VT8237 (toujours le même !) pour corriger le problème. Après tout, ce n'est pas comme si l'on attendait son successeur depuis 3 ans...

Edito

Pendant que Microsoft tente de nous convaincre que Windows Vista est un nom dans le vent, le monde enchanteur du matos se réveille tranquillement d'un été où le farniente était la norme chez quasiment tous les constructeurs. À croire qu'ils ont préféré occuper les plages que d'essayer de bronzer derrière un écran LCD. Car après des tests méticuleux, je peux vous certifier qu'on ne bronze pas plus avec un LCD 24 pouces qu'avec un écran classique...

Par C_Wiz



AMD vs. Intel, épisode 2


Malgré les épreuves, les employés d'Intel gardent le sourire...

Pour les quelques criminels qui auraient oublié de s'offrir le merveilleux numéro hors-série « Spécial été » de Joystick, une petite piqûre de rappel est sans doute nécessaire : 27 juin 2005, AMD dépose une plainte dans le charmant État du Delaware contre Intel pour pratiques non concurrentielles dans le cadre d'un monopole sur le marché des processeurs. Un procès qui met en lumière une série de pratiques du côté d'Intel qui, même si elles ne sont pas déclarées illégales, vont faire couler beaucoup d'encre et peut être changer l'opinion que se fait le grand public de ces deux mastodontes du silicium. L'été n'aura apporté aucun répit, on se doutait que la Commission européenne allait s'intéresser au cas d'Intel : c'est chose faite puisqu'une procédure est lancée sur le Vieux Continent, des enquêteurs ayant même effectué une petite visite de courtoisie dans les locaux de Swindon et de Munich. VIA s'était même joint à AMD le temps d'un instant, avant de se retirer poliment. Sur le terrain américain, Intel a obtenu un délai supplémentaire pour apporter ses « réponses » préliminaires aux accusations d'AMD, et c'est le 6 septembre que l'on entendra les contre-arguments. Ils devraient être nombreux tant AMD s'en était donné à cœur joie sur plus de 48 pages. Pour étayer ses remarques, le fondeur avait distribué une série d'injonctions à diverses sociétés du monde de l'informatique dans le but de récupérer des documents qui pourraient mettre en avant certaines pressions effectuées par Intel, la plupart ont donné leur accord de principe, à l'exception notable de Nec, pas vraiment heureux de devoir abattre deux ou trois forêts pour faire les montagnes de photocopies qu'AMD requiert. Allez savoir, peut-être que les lobbies écologistes vont décider de s'en mêler aussi...

Recyclage

Conscient du fait que ses X700 ne remplissent pas du tout leur rôle face aux 6600 GT de nVidia, ATI s'est décidé à ressortir une nouvelle carte pour le milieu de gamme, curieusement baptisée X800GT. En fait, il n'y a rien de curieux là-dessous, les mauvais génies du marketing se sont dit qu'il serait bon d'imiter les nomenclatures du concurrent. Ces « GT » utiliseront les mêmes puces que les versions Pro et XL, elles seront cependant bridées à huit pipelines (au lieu de 12 et 16). Une situation qui n'est pas sans rappeler celle des 9500 Pro et il y a fort à parier que les bidouilleurs s'amuseront à réactiver au moins quatre des huit pipelines manquants. Il faudra cependant faire très attention à la mémoire que l'on trouvera sur ces cartes, les constructeurs ont parfois la mauvaise idée de vider leurs fonds de tiroirs, proposant un peu tout et n'importe quoi (on se souvient encore des 9800 Pro 128 bits). Côté prix, là aussi les X800GT imiteront leurs concurrentes vertes puisqu'on les attend pour environ 150 euros. Les cartes devraient être disponibles à la fin du mois de septembre, nous ne manquerons pas de vous en dire plus sur leurs performances exactes dans le prochain numéro...



Le X800GT utilise les chutes de puces très haut de gamme d'ATI, le R480 qui équipe entre autres les X850XT PE.

Pas cher is beautiful

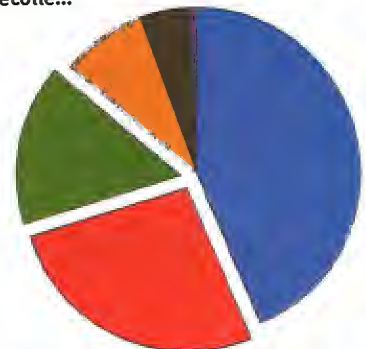
Si les performances ou la beauté du design jouent un rôle important lorsque l'on souhaite s'acheter un processeur, pour beaucoup, c'est surtout du côté du prix que l'on regarde en premier. Même si le dual core apporte un confort indéniable dans une utilisation au jour le jour, tout le monde n'est pas prêt à dépenser plus de 500 euros pour s'offrir un Athlon X2. De ce côté, Intel joue particulièrement bien la carte de la démocratisation avec son Pentium D 820 (cadencé à 2,8 GHz) que l'on trouve pour moins de 300 euros. AMD a décidé de réagir avec l'annonce d'un dual core plus abordable baptisé Athlon X2 3800+, à ne pas confondre avec l'Athlon 64 3800+ ! Le dernier-né des bicéphales profite de toutes les améliorations de la gamme X2, à savoir un nouveau procédé de fabrication en 0,09 qui donne de très bons résultats en terme de dissipation thermique, la gestion des instructions multimédia SSE3 et surtout quelques améliorations au niveau du contrôleur mémoire qui supporte de nouveaux timings et des fréquences un peu plus élevées de manière officielle avec l'arrivée de nouveaux diviseurs mémoires (on peut monter désormais jusqu'à 533 MHz). Côté fréquence de fonctionnement, ce 3800+ est cadencé à 2 GHz (contrairement à la version « 64 » du 3800+ qui tourne à 2,4 GHz, allez comprendre...) et dispose comme ses grands frères de deux fois 512 Ko de cache. J'en vois déjà qui se disent que je ménage décidément beaucoup le suspens en ce qui concerne le prix. Alors, combien pour celui qui sera le moins cher des dual core chez AMD ? 400 euros ? 300 ? Allez, je coupe la poire en deux, les premiers modèles sont déjà disponibles pour environ 350 euros. De plus en plus dur de ne pas craquer...



Le petit frère du X2 4800+ approche à grands pas...

Je suis le maître du monde

Alors que l'été se termine, les chiffres de ventes de puces graphiques pour le deuxième trimestre de cette année viennent de tomber. Sans surprise c'est toujours Intel qui caracole en tête avec ses solutions intégrées qui se vendent comme des petits pains, aussi bien dans les cartes mère que dans les portables. On remarquera surtout la baisse de deux points de nVidia qui recule à 15,9 % alors qu'ATI est en hausse à plus de 26,8 % grâce, encore et toujours, aux solutions intégrées. En ce qui concerne les cartes graphiques, là aussi nVidia accuse une petite désaffection du grand public avec une part de marché qui tombe de 46,8 à 46,1 % contre 51,4 % pour son concurrent. La grande surprise est signée VIA, le Taiwanais fait une remontée totalement inattendue en passant la barre des 8 % malgré une offre qui n'a pas beaucoup évolué cette année. Outre les chipsets intégrés, c'est aussi aux bonnes ventes de plateformes Epia que l'on doit ce gain. Vous ne croyiez tout de même pas que les ventes de GammaChrome avaient décollé...



PARTS DE MARCHÉ GLOBALES GPU, DEUXIÈME TRIMESTRE 2005

Intel	43,7 %
ATI	26,8 %
nVidia	15,9 %
VIA	8,1 %
SiS	5 %
Matrox	0,3 %
XGI	0,2 %
3D Labs	0,02%

On achève bien les BIOS

Vieux et usés, nos BIOS font décidément de la résistance, faute de remplaçant à l'horizon. Toujours programmée en langage assembleur, cette partie de la carte mère qui gère le démarrage du PC vit enfin ses dernières heures car l'EFI, son successeur annoncé depuis de longues années, commence enfin à se matérialiser. Un consortium s'est formé autour d'Intel (le créateur de la technologie), AMD et d'autres grands noms du BIOS comme American Megatrends ou Phoenix, et tout ce petit monde travaille sur la finalisation des spécifications de cette norme fort prometteuse. Programmés en C, les EFI vont apporter une très grande flexibilité avec la possibilité de charger des drivers pour chacun des périphériques de la carte mère, drivers qui pourront être « utilisés » directement par les systèmes d'exploitation y compris pour les périphériques les plus complexes. Du côté de la maintenance, il y aura aussi de grandes nouveautés et l'on retrouvera certaines des fonctionnalités qui font fureur dans le monde du Mac comme la possibilité de booter à partir du réseau, ou, encore plus fort, de disposer d'une pile TCP/IP et même d'un navigateur Web pour aller chercher la solution à ses problèmes sur le Net. Des nouveautés très attendues et que Microsoft accueillera à bras ouvert pour son prochain système d'exploitation, le mal nommé Windows Vista. Les premières cartes mère EFI sont prévues pour le courant de l'année 2006 et il est probable qu'Intel se fera une joie de tester cette technologie avec son nouvel ami de trente ans, Apple.

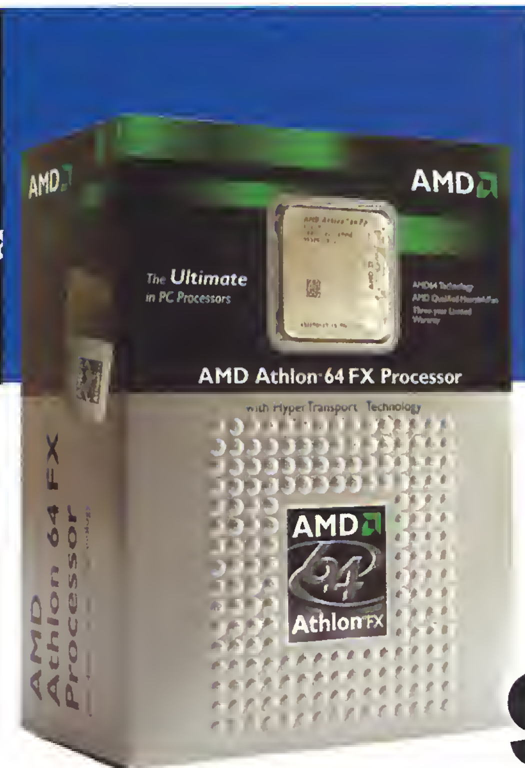


Microsoft rejoint Nec et Toshiba dans la bataille pour la succession au DVD. Quand je pense que certains d'entre vous en sont encore au CD-Rom...

Réveil tardif

Jusque-là neutre dans la guerre qui opposait les formats HD-DVD et Blu-Ray pour la succession du DVD, Microsoft vient de se rappeler qu'il était en guerre avec Sony pour les consoles de nouvelles génération et que finalement, il serait peut-être bon de choisir un camp. C'est désormais chose faite puisque Microsoft vient d'annoncer publiquement son support pour le format... HD-DVD. En manque de vista ces derniers temps, la firme de Billou s'est rangée du côté de Toshiba et annonce même que sa Xbox 2 sera équipée à terme d'un lecteur HD-DVD. Reste que les premiers modèles (que l'on attend si tout va bien pour Noël) ne disposeront que d'un vieillissant lecteur de DVD. Microsoft promet d'ailleurs de faire « passer » au HD-DVD ces machines ultérieurement, sans qu'il ne soit besoin d'en racheter une nouvelle. On va les prendre au mot...





AMD pourra finir d'écouler son stock de boîtes avec les Athlon FX-59.

Socket 940 bis

Pendant que les avocats d'AMD et d'Intel fourbissent leurs armes pour le procès de la décennie, les ingénieurs continuent tranquillement à faire leur boulot. C'est qu'il ne faudrait pas arrêter la course aux performances voyez-vous. Chez AMD, la fin d'année devrait être assez calme en nouveautés pour redémarrer en trombe début 2006. Même si tout le monde ne parle plus que de multi-core, AMD proposera un successeur à son FX-57 avec une version « 59 » qui sera cadencée à 3 GHz. Côté dual core, on retrouvera le successeur du 4800+ qui sera cadencé à 2,6 GHz. Bien entendu, tout cela va être accompagné de baisses de prix bien nécessaires. La grande nouveauté arrivera à la mi-2006 avec un nouveau socket. Contrairement aux actuels que l'on nomme par leur nombre de broches (754 et 939), ce nouveau socket est baptisé M2. Équipé de 940 broches (comme le socket des Opteron), il apportera la gestion de la mémoire DDR2 cadencée à 667 MHz (je le rappelle une dernière fois pour ceux chez qui cela ne rentre pas, les Athlon 64 intègrent leur propre contrôleur mémoire). De quoi nous faire patienter en attendant les futures nouvelles stars d'Intel, les Merom et Conroe, qui n'arriveront pas avant la fin de l'année 2006...

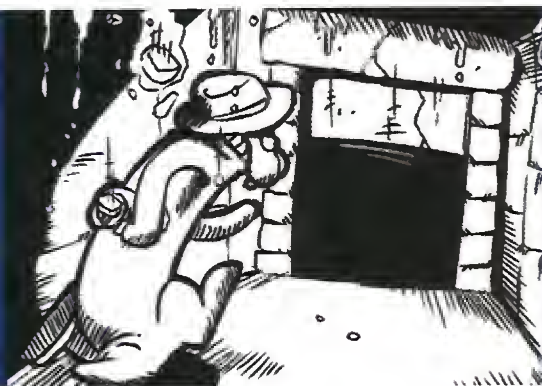


nVidia GeForce 7800 GT et 7800 GTX

Rentrée studieuse

L'été, certains aiment profiter du calme (relatif) de la plage pour se détendre. Ce n'est pas vraiment le cas pour nos amis de nVidia qui ont lancé deux nouveaux produits, deux déclinaisons de leur dernier GPU : le 7800. Rêve de joueur ?

C_Wiz







Avant de partir en vacances, je vous avais glissé quelques mots sur les caractéristiques du dernier bébé de nVidia, le 7800. Il faut dire que l'attente avait été longue, alors qu'on s'était habitué à de nouveaux GPU tous les ans accompagnés au bout de 6 mois d'une version révisée. Et voilà que nVidia se met à casser le rythme qu'il avait lui-même imposé. Lorsqu'en novembre 2004, ATI a proposé une révision de son haut de gamme avec le X850 XT PE, nVidia est resté silencieux, mettant en avant sa technologie multicarte, le SLI. On murmurait à l'époque que nVidia disposait dans ses cartons d'un NV47, une version revue et corrigée du 6800. Les mois ont passé et nVidia a mis beaucoup d'efforts derrière le développement de sa technologie SLI avec des drivers qui corrigent petit à petit certains des problèmes constatés par les premiers joueurs à avoir adopté cette solution très haut de gamme. Pendant ce temps, les roadmaps de nVidia ont vu disparaître le NV47, remplacé par un évasif G70 qui attirait toutes les spéculations. Pour la première fois de son histoire, l'Américain change les noms de code de ses GPU, on s'attendait donc à de profonds changements.
En pratique, le G70 est beaucoup plus proche qu'on pourrait le penser du NV47, si bien que même certains outils de nVidia détectent les nouvelles cartes sous ce nom.

GeForce 6900 ?

Malgré la nouvelle numérotation qui fait penser à un changement radical d'architecture, la série des GeForce 7 est assez proche de la 6 puisqu'elle en reprend les grandes lignes. Exit le procédé de fabrication en 0,13 micron d'IBM (trop occupé à produire des processeurs pour les prochaines consoles ?), nVidia est retourné chez son fondeur habituel (le Taiwanais TSMC) pour la production de ses nouveaux GPU. Il utilise une finesse de gravure en 0,11 micron, un choix conservateur qui semble payer : ATI a déjà annoncé que son futur GPU, le R520, serait gravé en 0,09 micron. Prévu pour le mois de mai, il a été retardé pour des difficultés de production liées à la nouvelle technologie de gravure pas encore totalement maîtrisée par son fondeur (également TSMC). On l'attend donc au mieux pour la fin du mois de septembre... En attendant, les 7800 sont bel et bien disponibles.
Dans les grandes lignes, les 7800 GTX apportent 8 pixels pipelines supplémentaires par rapport au 6800, de quoi booster confortablement les performances.
Côté géométrie, on passe cette fois ci de 6 à 8 unités. Pour rappel, la création d'une image 3D est un savant mélange de géométrie et de rendu, deux opérations clairement dissociées dans les cartes graphiques actuelles. Cependant, comme nous le verront par la suite, nVidia a été un peu plus loin que les autres sur

Filtrage anisotrope : abus d'optimisations ?

Devant ce tableau idyllique, je me dois tout de même d'apporter un léger bémol du côté du filtrage anisotrope. Pour rappel, les textures dans les jeux sont stockées dans différents formats. Plus l'objet est proche de nous à l'écran et plus la texture utilisée sera détaillée. Cette astuce permet d'augmenter les performances depuis le début de la 3D sur PC. Cependant, elle a aussi pour conséquence de créer des petits artefacts au niveau des transitions lorsqu'un objet s'enfonce à l'écran, comme une route par exemple. Pour éviter ces problèmes, on a tout d'abord utilisé des filtrages simples qui avaient pour résultat de flouter les textures. Le filtrage anisotrope, en plus de préserver des détails, permet surtout de conserver les perspectives lorsque les objets sont inclinés par rapport à l'écran.
Bien entendu ces calculs sont coûteux et ont été l'objet de séries d'optimisations plus ou moins heureuses au fil des années. Le filtrage anisotrope des 6800 avait déjà fait couler beaucoup d'encre : nVidia utilise un certain nombre d'optimisations pour améliorer les performances de ses cartes en utilisant une approche différente de celle utilisée jusque-là par tout le monde. Un employé de Microsoft était d'ailleurs monté au créneau pour affirmer que si l'approche de nVidia était différente, elle n'en restait pas moins valide. Difficile de parler de différences de qualité ou de dire que le nouvel algorithme de filtrage était moins précis : en pratique dans un jeu, il fallait vraiment avoir un œil acéré pour voir la moindre différence vu la vitesse de défilement. On pouvait alors parler d'optimisation positive qui, sans réduire véritablement la qualité graphique, apporte un gain de performances. Cependant, en voyant tourner les 7800 avec du filtrage anisotrope, on voit apparaître dans un certain nombre de jeux (c'est particulièrement visible dans les FPS en plein air) de légères déformations au niveau des transitions entre les textures qui provoquent de petits artefacts visuels. Cela provoque un très léger clignotement qu'il est impossible de capturer sur une image. Ces artefacts proviennent en réalité de la différence entre les images calculées de manière successive.
Alors, bug ou optimisation un peu trop ambitieuse ? Seul nVidia a la réponse et peine jusque-là à la fournir. Même si la différence est minime, la présence de ces petites déformations peut frustrer lorsque l'on dépense plus de 400 euros dans une carte graphique dernier cri. En attendant un éventuel correctif, il est tout de même dommage qu'une nouvelle génération de cartes apporte une qualité de rendu inférieure aux précédentes.



Difficile de capturer le problème en image fixe, on voit tout de même que le filtrage est bien moins appuyé sur le 7800.





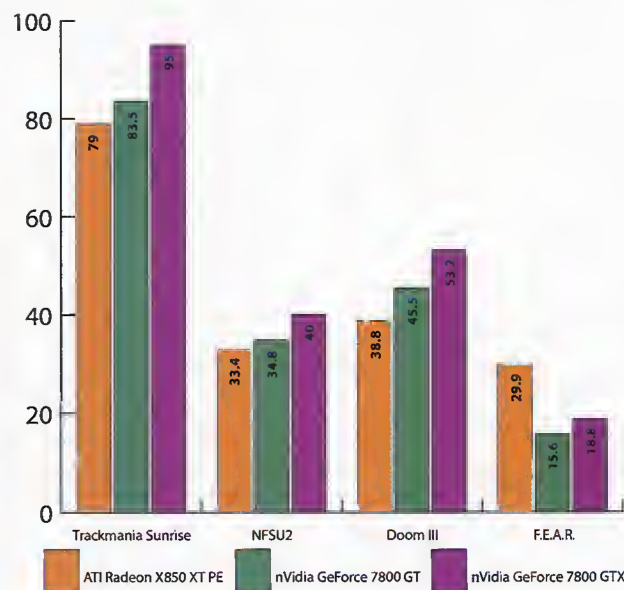
Un brin plus courte que la version GTX, la 7800 GT est malheureusement très bruyante, espérons que les constructeurs n'utiliseront pas le système de refroidissement de nVidia...

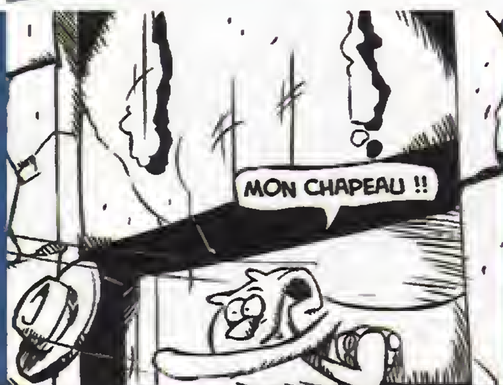
ce sujet. Conscient que tout le monde ne peut pas se payer de cartes très haut de gamme, nVidia propose aujourd'hui une version un peu plus abordable baptisée 7800 GT. Elle est basée sur la même puce que son grand frère auquel on a simplement désactivé quatre de ses pipelines graphiques (nous sommes donc à 20) avec une fréquence de base de 400 MHz pour son GPU. De quoi lui assurer des performances un cran supérieur par rapport aux 6800.

Pâte à modeler

Les nouveautés concernent aussi l'intérieur des unités de calcul. Lorsque je vous avais parlé pour la première fois du 7800, j'avais laissé entendre que nVidia avait ajouté une unité de multiplication et d'addition au niveau des pipelines graphiques. C'est un peu plus complexe en réalité : pour chacun des pipelines, le 7800 dispose de deux unités de calcul dans chaque pipeline et peut donc chaîner des opérations. Avec le 6800, seule la deuxième unité était capable de traiter des multiplications et des additions en simultanée, la nouveauté du 7800 est que désormais, la première moitié du pipeline est aussi capable de faire ces opérations (le 6800 ne pouvait réaliser dans ce bloc qu'une multiplication). Cela devrait donc, dans des cas très précis et lorsque les pilotes le permettront, apporter des gains d'efficacité. Cependant, lorsque l'on voit les écarts creusés sur certains jeux par les GeForce 7, on peut se dire que les modifications ne se sont pas arrêtées à ce simple ajout. En collaboration avec la société Arithmatica, nVidia a retravaillé ses unités de calcul pour en augmenter l'efficacité avec des résultats probants. Autre innovation assez surprenante, ces nouveaux GPU disposent en interne de deux horloges distinctes qui cadencent respectivement les unités géométriques et les pipelines. La fréquence annoncée de 430 MHz (400 pour les 7800 GT) ne concerne que la partie pipelines : les unités géométriques disposent d'un petit boost d'une quarantaine de MHz. Ces fréquences sont liées par un concept un peu étrange de paliers. Prenons un cas concret : si vous augmentez la fréquence de votre 7800 GTX de 430 à 445 MHz, les pipelines resteront cadencés à 430 MHz alors que les unités géométriques passeront de 470 à 486 MHz. Si par contre on demande une fréquence de 455 MHz, les pipelines passeront à

Jeux en 1600x1200 4AA 4x AF 84
(images par seconde)





La nouvelle gamme nVidia en chiffres

	GeForce 6800 GT	GeForce 7800 GT	GeForce 7800 GTX
Unités géométriques	6	8	8
Unités Pipelines	16	20	24
ROP	16	16	16
Fréquence VS	425 MHz	400 MHz	430 MHz
Fréquence Pipeline + ROP	425 MHz	Environ 440 MHz	Environ 470 MHz
Fréquence mémoire	500 MHz	500 MHz	600 MHz
Prix	Environ 300 euros	Environ 400 euros	Environ 550 euros

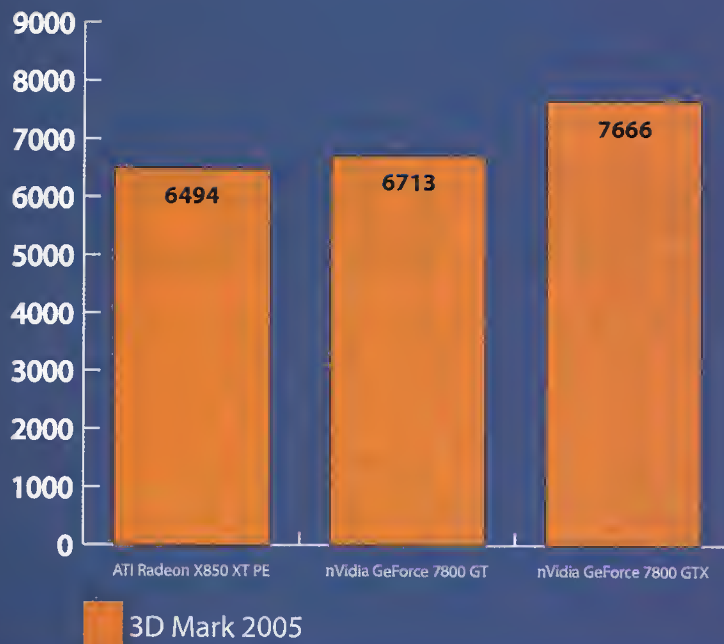
Transmutation !

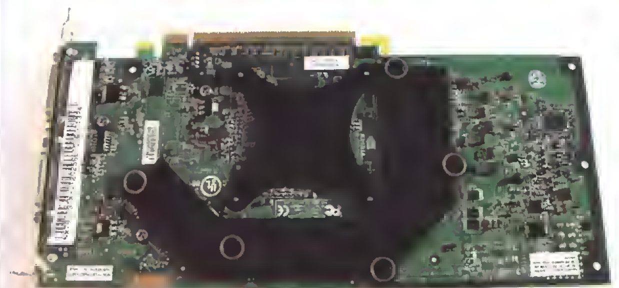
À chaque fois qu'un constructeur propose une carte dont une partie des pipelines a été désactivée, le petit monde du hardware tente de trouver un moyen de les remettre à l'œuvre. Bien entendu, ils ne sont pas toujours pleinement fonctionnels mais il arrive parfois qu'ils soient utilisables, permettant de booster les performances de son achat. Une pratique qui s'est grandement répandue à l'époque sur les Radeon 9500 Pro que l'on pouvait retransformer en 9700 Pro (de 4 à 8 pipelines). Avec les 7800 GT, la tentation est grande de tenter de réactiver là aussi les 4 pipelines manquants. À l'heure de ce test, cela n'était cependant pas possible à cause, on le pense, d'une protection matérielle. Seul l'avenir nous dira si la manipulation est réellement envisageable.





La 7800 est longue, si longue qu'elle détrône même la bonne vielle GeForce 4 Ti de Leadtek...





Le système de refroidissement s'occupe également des puces mémoires au dos de la carte.

459 MHz ! C'est un peu déroutant pour l'utilisateur, même si nous ne doutons pas que ces paliers ont un intérêt autre que de booster un peu plus la sensation d'overclocking pour l'utilisateur novice.
Étant donné que le NV47 était prêt depuis déjà quelque temps, nVidia s'est offert le luxe de rendre ses 7800 GTX disponibles dès le jour de leur lancement fin juin.
Le constructeur récidive aujourd'hui avec la version



Ventilation externe façon GeForce FX 5800...



nVidia propose désormais ses modèles haut de gamme avec deux ports DVI.

plus abordable de son GPU, le 7800 GT qui est lui aussi disponible chez vos revendeurs préférés. Une très bonne initiative qu'on espère suivie dans l'avenir, par nVidia bien sûr mais aussi par son concurrent. Côté fréquences, le petit dernier passe à 400 MHz pour le GPU et 500 MHz pour la mémoire. En gardant des fréquences relativement élevées, 8 unités géométriques et 20 pipelines, le 7800 GT s'en tire plutôt bien dans les jeux et détrône amplement la 6800 GT qu'il remplace. Ce dernier ne disparaît cependant pas, il est encore disponible et a eu droit à une baisse de prix bienvenue pour l'aligner au niveau de la X800 XL d'ATI. Un placement qui le rend de nouveau compétitif. L'actuel haut de gamme d'ATI, le X850 XT PE ne peut bien entendu pas rivaliser avec la version GTX du 7800, même s'il ne s'en tire pas trop mal face aux GT.
Reste la question du prix : les premières 7800 GT sont disponibles en ce moment pour un peu plus de 400 euros et il faut compter 100 euros de plus pour s'offrir la reine GTX. Ces deux cartes sont pour l'instant sans véritables concurrentes, un beau coup pour nVidia qui profite des problèmes actuels d'ATI. Il faudra cependant voir les performances du R520 pour pouvoir dire si, oui ou non, les 7800 GTX méritent l'investissement.
Les joueurs prudents attendront sûrement d'être fixés sur les performances des futures cartes canadiennes. Les pressés, eux, craqueront pour celles qui sont aujourd'hui, les plus performantes.



Il était temps.
Poussif dans les jeux, votre processeur commençait à donner des signes de faiblesse face à votre carte graphique dernier cri. Un nouveau CPU, l'achat d'une vie (ou presque). Reste à le monter...
C_Wiz

C'est décidé
JE CHANGE DE PROCESSEUR

Avant de commencer, il est fortement recommandé de flasher le BIOS de sa carte mère. Rendez-vous sur le site du constructeur pour la procédure, la plupart proposent des outils sous Windows, ça vous évitera de chercher partout une disquette. Dans de nombreux cas, votre nouveau processeur est plus récent que votre carte mère et il faudra un BIOS mis à jour pour qu'il soit reconnu. Nous supposerons que vous avez acheté un processeur compatible avec votre carte mère. En cas de doute, le site du constructeur répondra une fois de plus à la question.

Pas besoin d'investir dans de l'Artic Silver, de la pâte thermique classique fera l'affaire...

ETAPE 1
DE BONS OUTILS

Histoire de ne pas avoir à sortir la scie sauteuse pour finir le travail, faisons tout de suite le point sur le matériel nécessaire à notre opération.

Il vous faut donc :
- Un PC
- Un nouveau processeur compatible (j'insiste)
- Un tournevis cruciforme (taille 0 ou 1, ça fera l'affaire)
- Un tournevis plat
- De la pâte thermique
- Un rouleau de sopalin
- Un aspirateur
- Du calme
- Deux mains

Vous pouvez aussi prévoir une pince pour les pas de vis récalcitrants.

ETAPE 2
DÉBRANNNNNCHE

Vous n'avez sûrement pas la compétence « changement de processeur à chaud », alors faisons simple : on éteint le PC et on débranche tous les câbles qui dépassent. Mémorisez leur emplacement, surtout pour les périphériques USB.

Cela évitera à Windows de réinstaller des drivers pour tout ce petit monde... Histoire d'éliminer le courant qui traînerait encore dans la carte mère, appuyez trois ou quatre fois sur le bouton marche/arrêt du PC. Déplacez enfin la machine sur une table, ou au milieu de la pièce, il est temps d'y aller.



ETAPE 3
ON ATTAQUE LE BOÎTIER

Premier piège, l'ouvrir du bon côté. Placez-vous à l'arrière (là où sortent tous les fils) et commencez à retirer les vis qui retiennent la porte de droite. Une fois qu'elles sont toutes parties, il suffit de faire coulisser la porte pour qu'elle se dégage. Une fois la porte retirée, couchez l'ordinateur pour pouvoir y accéder plus facilement.



Rien de tel que des vis à main pour ouvrir son boîtier...

ETAPE 4
MAIS C'EST PLEIN DE POUSSIÈRE !



Retirez-moi cet embout ! Voilà qui est déjà plus adapté... C'est que ça s'encrasse vite un boîtier... Ça marche nickel, mais il y a encore du boulot.

Il est temps de sortir notre arme secrète, l'aspirateur. C'est beaucoup plus économique et efficace qu'une bombe d'air comprimé. Le but est de retirer le plus gros, alors on ne joue pas à la ménagère : puissance de l'aspirateur au minimum et l'on évite soigneusement tout ce qui à l'air fragile. Si vous avez peur, commencez d'abord par aspirer le fond du boîtier, brossez les nappes IDE, les ventilateurs et autres radiateurs.

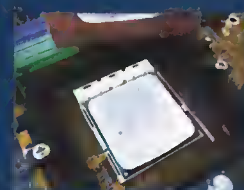


ETAPE 5
ÉTAT DES LIEUX

C'est qu'avec ces lambeaux de poussière en moins, on commence franchement à y voir plus clair. Pour peu que votre carte mère soit récente, vous devriez avoir sans problème accès au ventilateur du processeur. Si ce n'est pas le cas, débranchez les nappes qui vous gênent (IDE, alimentation, etc.). Il nous faut de la place. Profitez en aussi pour débrancher le ventilateur du processeur.

ETAPE 7
POUBELLE !

Ça y est, vous avez devant vous un magnifique tas de pâte thermique sous lequel se trouve votre processeur. On soulève la molette de rétention du socket, puis on attrape le processeur par deux coins en le soulevant bien à la verticale pour ne pas abîmer de broches. Un petit coup de sopalin pour enlever la pâte thermique ne sera pas de trop, vous n'allez quand même pas le ranger comme ça. Pour les maniaques, un tout petit peu de dissolvant type « eau écarlate » peut aider. À utiliser avec précaution vu la volatilité du produit...



Prévoyez un bout de mousse pour pouvoir poser l'ancien processeur, ça aide.

ETAPE 6
ROULETTE TAIWANAISE

Vient le moment fatidique du retrait du radiateur. Si votre tension commence à monter, allez me prendre une petite tisane verveine, ce n'est pas le moment d'être stressé. Ça va mieux ? Observation maintenant, il faut reconnaître la méthode de fixation.



Le clip qui tue

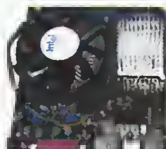
Pas de bol, vous avez eu droit au modèle le plus pénible à retirer, on le trouve généralement sur les Athlon XP. Le clip est fixé des deux côtés du socket, cependant il faut isoler le côté le plus dégagé et glisser un tournevis plat au dessus du point de fixation. Vous allez trouver une petite patte : il suffit ensuite d'appuyer très doucement en ramenant le tournevis vers soi pour dégager le clip de l'encoche du socket. On y va doucement, ne me ripez pas le tournevis sur un condensateur !

Le clip de luxe



Conscient de la lourdeur de son système, AMD propose sur ses Athlon 64 un modèle un peu plus évolué du clip : un petit système de rétention permet de garder le clip en place, il suffit d'appuyer sur le petit bout de plastique noir pour déloger le radiateur.

Les bras du Pentium 4



Si vous êtes l'heureux possesseur d'un P4 en Socket 775, il suffit de tourner les plots d'un quart de tour.

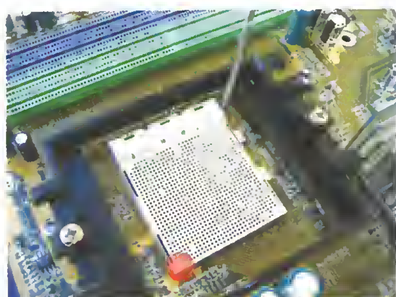
Parmi les bonnes innovations que nous propose Intel, il y a le système de fixation des Pentium 4 en socket 478. Deux leviers à soulever pour retirer la pression sur le processeur. Reste ensuite à déloger les quatre points de fixation avec le tournevis plat. Difficile de faire plus simple.

Les vis

Si vous avez opté pour un système de refroidissement plus évolué comme celui des Zalman ou des Thermalright, il y a de fortes chances que la fixation se fasse par le biais de vis. Pour éviter tout problème, dévissez progressivement une vis, puis passez à la suivante.

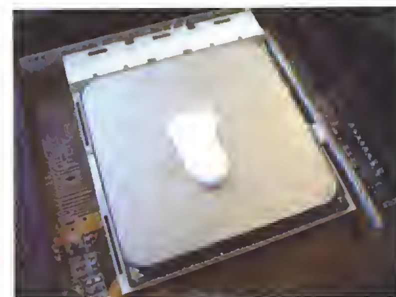
Reste à soulever le radiateur d'un mouvement vertical, allez-y très doucement car si la pâte thermique a été mal appliquée (ou pire, un pad thermique mal fondu), le processeur peut rester collé au radiateur. Si cela arrive, pas de panique : posez le radiateur côté ventilateur sur une table, saisissez le processeur par deux coins sans toucher les broches et tentez de faire levier en douceur avec le tournevis plat. Petits veinards, vous pouvez sauter l'étape suivante !




Le détrompeur est indiqué par un petit coin triangulaire (en rouge).

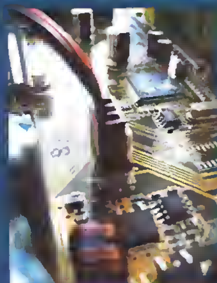
ETAPE 8 MON PRÉCIEUX

Il est temps de mettre en place ce nouveau processeur pour lequel vous avez sacrifié un rein. Seule difficulté, le poser dans le bon sens. Fort heureusement nos amis de chez Intel et AMD ont placé des détrompeurs : il ne peut rentrer dans le socket que dans un sens et doit s'enficher sans résistance. Reste à rabaisser le levier de fixation du socket. Le plus dur est derrière nous.


Là par exemple, il y a trop de pâte...

ETAPE 9 DE PETITS PÂTÉS

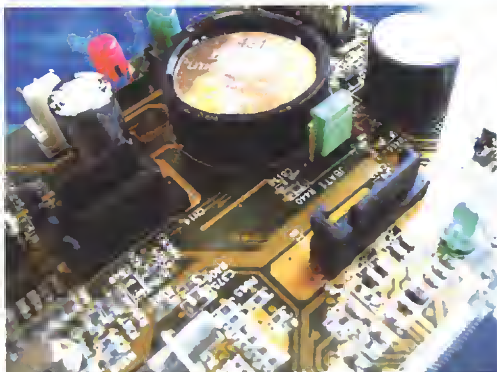
Vient la délicate pose de la pâte thermique. Commencez par nettoyer l'arrière du radiateur à coup de sopalin, ça fait plus propre. C'est l'occasion aussi de nettoyer le ventilateur et le radiateur. Ouvrez la fenêtre en fourbe et soufflez pour dégager la poussière, ni vu ni connu. Pour les pales du ventilateur, le sopalin fait encore l'affaire, les maniaques iront piquer un pinceau (propre !) dans la trousse de peinture de leur petit frère pour finir le travail. Appliquez ensuite une petite noix de pâte thermique sur le processeur.


N'oubliez pas de rebrancher le ventilo du processeur !

ETAPE 10 REMONTAGE

Reste à remettre en place le radiateur. Un bon conseil : posez-le délicatement sur le processeur pour voir comment s'applique la pâte thermique puis relevez. Vous verrez rapidement si cela déborde ou si, au contraire, vous n'en avez pas mis assez. Pour ce qui est de la fixation, vous devriez avoir compris comment ça marche en le démontant. Vérifiez qu'il tient bien en place, vous ne voudriez pas qu'il tombe sur votre carte graphique en relevant le boîtier.




Parfois le jumper prend un nom de type « JBAT ».

ETAPE 11 ENCORE LE BIOS

Avant de tester votre nouvelle bête de course, il est prudent de vider la mémoire du BIOS. Cela se fait en déplaçant un petit cavalier sur la carte mère pendant quelques secondes (comptez jusqu'à 10), puis en le replaçant à sa position initiale. Pour le trouver, si vous n'avez pas le manuel de la carte mère, recherchez la pile, le jumper doit être à côté avec une inscription de type « Clear CMOS ».

ETAPE 12 ÇA MARCHE ?

Avant de refermer le boîtier, on va tout de même tester. On rebranche les câbles : clavier, alimentation et écran suffisent. Reste à le démarrer... le bruit de l'alimentation, le bip de la carte mère et un signal vidéo, c'est gagné. On vérifiera avant d'éteindre que le ventilateur du processeur tourne bien, au cas où. Vous pouvez fermer et rebrancher le tout.

ETAPE 13 ÇA MARCHE PAAAAS !

Première étape, vérifiez que les connecteurs d'alimentation sont tous branchés et que l'interrupteur de l'alimentation est en bonne position. Ca arrive même aux meilleurs. Si les ventilateurs tournent et que vous n'avez pas de signal vidéo (ou si la carte mère fait bip), on vérifie que la Ram et la carte graphique sont restées en place. Si les problèmes persistent, on réessaye avec l'ancien processeur. Si ça marche, le nouveau processeur est soit défectueux, soit non supporté par la carte mère. Dans tous les cas, si l'on ne s'en sort pas, il faudra ravaler son ego et faire un petit tour chez son assembleur. Et pas la peine de me maudire sur le chemin (ndlr : si si, vous pouvez) !

top HARD

L'arrivée du mois de septembre est synonyme pour pas mal d'entre vous de reprise des cours, et donc de recherche d'excuses pour renouveler un peu son matos. Un bon conseil, misez tout sur l'histoire : avec la plâtrée de jeux sur la Seconde Guerre mondiale qu'on nous sert tous les mois, ça vous fait une excuse toute trouvée pour changer de carte 3D. Pensez-vous, des reconstitutions aussi fidèles, ça va booster vos moyennes ! Le mois prochain, je vous trouverai des excuses si vous êtes déjà enchaîné dans le monde impitoyable du travail.

C_WIZ

Le processeur

L'arrivée de l'Athlon X2 3800+ s'est vue accompagnée par une nouvelle baisse de prix. Il va falloir attendre quelques semaines pour qu'elle soit répercutée mais on devrait trouver assez rapidement des Athlon 64 3800+ qui frôlent la barre des 300 euros. Ceux qui ont un usage polyvalent de leur machine pourront commencer à regarder du côté du X2 3800+, disponible lui pour un peu plus de 350 euros.

Config 1 : AMD Athlon 64 3000+ (1,8 GHz/Socket 939), 130 euros TTC environ.
Config 2 : AMD Athlon 64 3200+ (2,0 GHz/Socket 939) 170 euros TTC environ, ou Intel P4 630 (3,0 GHz/Socket 775), 210 euros TTC environ.
Config 3 : AMD Athlon 64 3500+ (2,2 GHz/socket 939), 240 euros TTC environ, ou Intel P4 640 GHz (3,2 GHz/Socket 775), 270 euros TTC environ.

La RAM

Une très légère remontée du côté de la Ram, c'est habituel en cette époque de préparation à la rentrée. Les prix restent cependant ultra compétitifs avec le giga de Ram pour environ 100 euros. On parle bien entendu de mémoire de marque, mes deux favorites du moment étant les modèles Value de Corsair et de Kingston, toutes deux garanties à vie.

Config 1 : 512 Mo de DDR-SDRAM PC3200 (2 x 256 Mo), environ 50 euros TTC.
Config 2, 3 : 1 Go de DDR-SDRAM PC3200 (2 x 512 Mo), environ 100 euros TTC.

La carte mère

Maintenant que vous savez tout des entrailles d'une carte mère, vous pourrez faire un choix avisé. On se fait un petit plaisir en s'offrant l'A8N-SLI Premium, non pas pour son support du SLI bien anecdotique, mais pour son système de refroidissement parfaitement silencieux. Soyons francs, à quoi bon investir dans un boîtier de qualité si c'est pour tout gâcher avec un ventilateur de chipset qui se prend pour un rappeur en faisant bling-bling en permanence ?

Config 1 : MSI K8N Neo4 Platinum (nForce 4 Ultra/Socket 939), environ 130 euros TTC.
Config 2 : MSI K8N Neo4 Platinum (nForce 4 Ultra/Socket 939), environ 130 euros TTC ou Asus P5GD1 (Intel i915P/Socket 775), environ 110 euros TTC.
Config 3 : Asus P5GD1 (Intel i915P/Socket 775), environ 110 euros TTC, ou ASUS A8N-SLI Premium (nForce 4 SLI/Socket 939), environ 190 euros TTC.

Le disque dur

Même si le Serial ATA n'a pas tenu ses promesses en matière de chaînage de disques (128 par canal, imaginez !), d'alimentation par la carte mère ou encore de branchement à chaud, ses câbles ont au moins l'avantage d'être plus petits. Alors il est temps de se faire une raison et d'accepter ce petit mieux en attendant qu'un jour, probablement au passage à la version 42 du Serial ATA, on profite de toutes les belles choses que l'on nous avait promises.

Config 1 : 160 Go (7200 trs/min, Serial ATA, cache 8 Mo), environ 80 euros TTC.
Config 2 : 250 Go (7200 trs/min, Serial ATA, cache 8 Mo), environ 110 euros TTC.
Config 3 : 250 Go (7200 trs/min, Serial ATA, cache 16 Mo), environ 130 eurosTTC.

La carte son

Difficile de continuer à rendre excitante la case des cartes son, tant le manque de nouveautés est horripilante. Bien sûr, on peut se dire que l'on a fait un bon achat vu que les produits restent sur les étals de longues années. Reste à voir ce que le X-Fi, la nouvelle puce sonore de Creative que je vous avais présentée il y a quelques mois de cela, pourra changer. Un renouveau de l'intérêt porté au son ? Allez savoir...

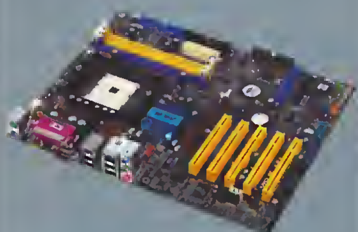
Config 1 : SoundBlaster Audigy 2, environ 40 euros TTC.
Config 2 : SoundBlaster Audigy 2, environ 40 euros TTC.
Config 3 : TerraTec Aureon 7.1 Space, environ 90 euros TTC/SoundBlaster Audigy2 ZS, environ 90 euros TTC.

Le lecteur/graveur de DVD

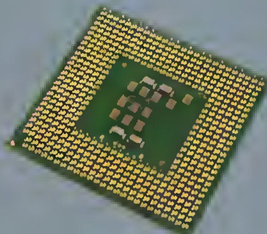
Réjouissez-vous mes frères de croisade, nous sommes sur le point de gagner la guerre. Après avoir lutté vaillamment contre les passéistes qui refusaient d'accepter la sainte vérité du lecteur de DVD, le constat s'impose : même les plus réfractaires ont abdiqué (souvent de force, mais qu'importe !) au courant de l'été. À croire que les menaces de lapidation à coup d'adaptateurs secteur de Voodoo 6000 ont fait leur effet. À moins que ce soit les Kyro 2, allez savoir...

Config 1 : Lecteur de DVD IDE 16X/48X, environ 25 euros TTC.
Configs 2, 3 : Graveur de DVD+/-RW IDE 16X Nec ND-3540, environ 45 euros TTC.

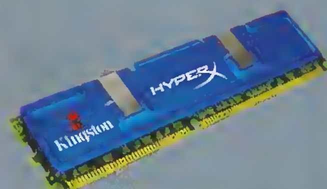














La carte vidéo

En attendant de voir arriver la X800 GT qui risque de marcher bien fort sur les plates-bandes des 6600 GT de nVidia, la situation reste quasiment inchangée : nVidia en dessous de 200 euros et ATI au-dessus. La X800 XL reste la valeur sûre en termes d'évolutivité, en attendant de voir arriver le R520 d'ATI.

Config 1 : ATI Radeon X600 Pro 128 Mo (PCI Express), environ 90 euros TTC.
Config 2 : ATI Radeon X700 Pro 128 Mo (PCI Express), environ 130 euros TTC, nVidia GeForce 6600 GT (PCI Express) 128 Mo, environ 150 euros TTC.
Config 3 : ATI Radeon X800 XL 256 Mo (PCI Express), environ 270 euros, nVidia GeForce 6800 GT (PCI Express) 256 Mo, environ 390 euros TTC.

Le routeur WiFi

Avec l'arrivée en Europe de la PSP ce mois-ci, il n'a jamais été aussi urgent de s'équiper d'un routeur WiFi. D'autant que le dernier firmware en date de la console dispose d'un magnifique navigateur Web, très pratique pour consulter le programme télé de son canapé. Bien entendu, vous pouvez aussi faire d'autres choses avec un routeur WiFi, mais soyons honnêtes, on s'amuse drôlement plus avec une PSP...

- Linksys WRT54G (routeur Cable/ADSL, WiFi 802.11g) : environ 70 euros.
- Linksys WAG54G (modem routeur ADSL, WiFi 802.11g) : environ 80 euros.





Le moniteur

Légère remontée des prix sur les écrans LCD qui vont bien du moment, j'ai nommé les Viewsonic. Les modèles 17 et 19 pouces souffrent de leur succès et les revendeurs en profitent un peu. Vu la qualité de l'électronique qu'ils contiennent, les joueurs les plus exigeants n'hésiteront pas à mettre la poignée d'euros supplémentaires. Tant qu'à passer au LCD, autant le faire dans de bonnes conditions...

Config 1 : 19 pouces Mitsubishi Diamond Pro 93SB, environ 260 euros TTC.
Config 2 : 19 pouces ViewSonic P95f+, environ 350 euros TTC ou 17 pouces LCD Viewsonic VP171b (version 8 ms), environ 330 euros TTC.
Config 3 : 19 pouces LCD Viewsonic VP191b (version 8 ms), environ 480 euros TTC, ou 22 pouces Mitsubishi Diamond Pro 230SB, environ 600 euros TTC.

Le mini-PC

Allez, fermez les yeux et tournez la page du magazine. Car non, vous ne voulez pas de mini-PC. Vos envies de miniaturisation seront satisfaites ce mois-ci par l'achat d'une console portable, celle pour laquelle vous avez économisé tout l'été. Inutile de nier, on le sait, vous voulez une PSP. (ndCaf : les lecteurs je sais pas, mais toi oui.)

- MSI Mega 180 (Nforce 2 GT/Socket A, WiFi 802.11b, Tuner, Lecteur CD/MP3) : environ 310 euros TTC.
- Biostar iDEQ 200A (ATI Radeon 9100/Socket 478) : environ 220 euros TTC.
- Soltek EQ3901 (nVidia nForce 3 250/Socket 939) : environ 320 euros TTC.

ET POKE ET PEEK

Il y a des mois qui marquent plus que d'autres... Je me rappelle de septembre 95 parce que c'était ma première Apple Expo en tant que journaliste, et que j'en suis revenu avec un Mac, que j'ai gardé 6 mois, le temps de jouer à Marathon, le premier FPS d'une petite équipe nommée Bungie...

Le Mac avait même droit à une petite place sur le CD-Rom de Joy en 1995, c'est dire s'il y avait des fans à la rédac. Mais Marathon, en 1995, c'était déjà le passé. Après avoir réalisé que mon PowerMac 7200 ne serait jamais une bécane de jeu et lu les pages 140/141, la preview d'un certain Quake, j'ai vite revendu le tout. Pourtant cette preview, avec ses images ultra sombres et son manque d'infos était loin d'être ultra enthousiaste. On ne peut pas toujours prévoir les baffes qu'on va prendre avec certains titres, quel que soit le pédigrée du développeur ! Pendant qu'on parle de previews, jetons un œil sur le reste : Seb tombe de sa chaise devant FIFA96, The Dig s'annonce comme un excellent jeu d'aventure, Al Unser Jr de Minscape Bordeaux (Kalisto) fait croire un instant que les jeux sur Mac ont une chance (il sera très mauvais aussi sous Windows, je vous rassure) et Marathon 2 me fait presque garder mon PowerMac. Mais le vrai scoop se trouve en page 146. Avec sa 3D top niveau pour l'époque, Into the Shadows fait rêver les joueurs PC. L'équipe nordique de Scavenger semble



Sombre histoire que le destin de ce Into the Shadows.



Rha que ce jeu est beau. Mais SI, puisque je vous le dis !

à la hauteur pour aller expliquer la vie à id Software. Les 486 agonisent quand ils font tourner la démo de ce titre mais on attend la version finale avec impatience. On attendra longtemps… L'éditeur de ces génies, GT Interactive, ne payera jamais ce qu'il leur doit pour deux autres titres : Amok et Scorcher. Le projet ne vit donc jamais le jour malgré les efforts du développeur. En tout cas sous cette forme, car Scavenger renaîtra sous le nom de Starbreeze. Eh oui, Enclave doit beaucoup à Into the Shadows. Quant à Riddick, c'est la preuve que ces gens sont toujours au top techniquement.

30 % DE FUN

L'avalanche de tests cache difficilement la médiocrité de la plupart des titres. Confronté à une marée de jeux qui prennent des notes entre 10 et 50 %, on rigole toujours autant des costards taillés à certains titres. Dix ans après, je note que certains pensent toujours pouvoir vendre des daubes sans que personne ne voit rien. Ça doit donc être rentable… Mais je suis mauvaise langue : il y a aussi du très bon en septembre 95. Need for Speed sur PC CD-Rom prend 90 % (à condition d'avoir un Pentium), Command



& Conquer écope d'un 90 % malgré un test en une page (ça sent l'arrivée en fin de bouclage ça) et Terminal Velocity donne le vertige à Pinky (80 %). Quant à Fade to Black, son 90 % n'est pas volé, pas plus que le 85 % de Space Quest 6 ou le 73 % d'un certain Dungeon Master II sur PC CD-Rom. Ce dernier avait pris un gros coup de vieux, mais ça reste une légende pour ceux qui ont goûté au 1 sur Amiga ou ST à sa sortie. Le seul jeu qui me fera upgrader mon PC en 95, c'est MechWarrior 2. Les pages gardent les traces de ma bave et mon compte en banque restera longtemps traumatisé. Il fallait que j'y joue en ultra haute def ! En 1024x768 ! Wooh ! Et dire que j'écris ça sur un LCD en 1920x1200… L'informatique n'est décidément pas une passion bon marché.

CAFÉINE



Certes, on a fait quelques progrès entre FIFA96 et sa version 2006…

ABONNEZ-VOUS À JOYSTICK

EB73

À retourner accompagné de votre règlement à : **Joystick - Service Abonnements** - 18 - 24 quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19

❑ OUI, Je m'abonne à Joystick pour 1 an / 11 numéros.

38,50 € au lieu de 71,50 €*

JE CHOISIS LA VERSION ❑ CD OU ❑ DVD

ADRESSE DE RÉCEPTION DE L'ABONNEMENT

Afin de traiter au mieux votre abonnement merci de compléter les informations ci-dessous :

❑ Mme ❑ Mle ❑ Mr

Nom*: ....

Prénom*: ....

Société : ....

Adresse* : ....

Code Postal* : ⎵⎵⎵⎵⎵ Ville* : ....

Adresse email : ....

Tél : ....

Date de Naissance : ⎵⎵ ⎵⎵ ⎵⎵

(*) Champs obligatoires

ABONNEMENT 1 AN

JE CHOISIS MON MODE DE PAIEMENT

❑ Je règle par chèque postal ou bancaire ci-joint à l'ordre de Future France

❑ Je préfère régler par carte bancaire : N° CB ⎵⎵⎵⎵ ⎵⎵⎵⎵ ⎵⎵⎵⎵ ⎵⎵⎵⎵

Expire le ⎵⎵ ⎵⎵ (Validité minimale : 2 mois) Cryptogramme ⎵⎵⎵

Pour mieux vous connaître merci de répondre à ces questions :
Quelle console utilisez-vous : ❑ Playstation ❑ Game Cube ❑ Game Boy Advance ❑ Xbox
De quel matériel informatique disposez-vous : ❑ PC ❑ Mac

Date et signature obligatoires :

Offre d'abonnement réservée à la France métropolitaine, valable jusqu'au 30/09/2005. Par défaut vous serez abonné à la version CD. Pour l'étranger, nous consulter : 01 44 84 05 50 ou par e-mail: abofuture@dipinfo.fr. Prix de vente des magazines chez votre marchand de journaux 6,50 € (01/01/05). En application de la Loi n° 2004-801 du 06/08/04 relative à la protection des personnes physiques à l'égard des traitements de données à caractère personnel et modifiant la loi n°78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informpatique, aux fichiers etr aux libertés,(Article 27), les informations qui vous sont demandées sont nécessaires au traitement de votre abonnement. Les informations nominatives que vous serez amené à fournir ne sont transmises qu'auprès des personnes physiques ou morales habilitées à les connaître. Ces informations nominatives peuvent donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification auprès de Future, éditeur du dit magazine, ou directement en adressant un courrier à l'adresse suivante : Future France Service abonnements - 101-109 rue Jean-Jaurès - 92300 LEVALLOIS PERRET. Par notre inermédiaire, vous pourrez recevoir des propositions d'entreprises partenaires. Si vous ne le souhaitez pas, cochez la case suivante : ❑